

# 576 KBYTE

AKIKNEK A JÁTÉK EGY ÉLETFORMA

2002. JÚNIUS

The path of  
the righteous  
man is beset on  
all sides by the  
inequities of the  
selfish and the  
tyranny of evil men.

Blessed is he who  
in the name of charity  
and good will, shepherds  
the weak through the valley  
of darkness, for he is truly  
his brother's keeper and the  
finder of lost children.

And I will strike down upon  
thee with great vengeance and  
anger those who attempt to  
destroy my brothers.

my name is the Lord of Hosts,  
vengeance upon you.

*"És cselekszem rajtok nagy bosszúállásokat  
fenyítő haragomban, hogy megtudják, hogy  
én vagyok az Úr, ha bosszúmat állok rajtok."*

*Ezékiel 25. 17.*

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Ara: 796.- Ft

ISSN 0865-8226



9 770865 822000

2002. JÚNIUS #134

*Ezékiel 25. 17.*

DVD EST EXTRA  
MELLÉKLETTEL





## ÚJDONSÁGOK:



1999 FT



1999 FT

576

TESCO

MEDIA MARKT



Office DEPOT



CD GALAXIS



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 369-26-86

kínálatunk folyamatosan bővül  
www.evm.hu



## Hölgyek, Urak!

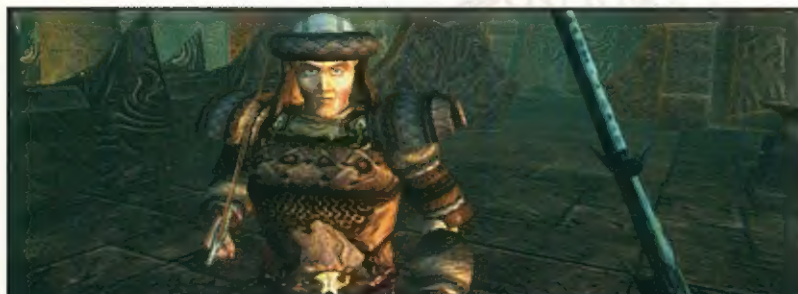
Nem kell felhívnom a figyelmeteket a változásra a lapban, ez mindenkinek nyilvánvaló. Nyugodtan mondhatjuk, hogy az 576 KByte történetének legszembetűnőbb, legdrasztikusabb tartalmi megújulása van a hátunk mögött. Amikor a stábbal leültünk és eldöntöttük, hogy kicsit nyitni szeretnénk tartalmilag, elsődlegesen azt néztük, hogy mit is csinál egy játékkörül, amikor nem játszik. Filmet biztos néz, zenét biztos hallgat (nem beszélve a CD-írásokról, legyen az MP3 vagy Divx). No, meg rendel pizzát, de a gasztronómiai írásokat (gondolok itt a Rozi-féle receptekre netezőknek) rövid úton elvetettük! Ennek megfelelően rengeteg új rovatunk van, természetesen a régi megőrzése mellett. Reméljük, bejön majd az új KByte, és (az ilyenkor kötelező fórumos anyázások mellett) megtaláljátok azokat az új témákat, melyekben érdekes és hasznos dolgokat olvashattok havonta. A KByte DVD EST EXTRA mellékletén kívül a kártyagyűjtőknek is tartogatunk egy kis meglepetést. Monty Python... mond ez a név valakinek valamit??

Akinek nem, az sürgősen tegye le a lapot, és induljon a tékába, mert igencsak alulművelt! Ráadásul a Martin ismét volt szerencsés ellátogatni az angyalok városába és (időt szakítva a szöke Baywatch lányok tapogatása mellett) meghozta a tőle megszokott leginkább kisregényhez hasonlítható tudósítását az E3-ről!

DVD ajánló, CD-ajánló, jogi rovat (a megörögzött másolóknak), egyszóval több, mint játékesztek sorozata. Felesleges leírom az összes változást, ha végiglapozzátok ezt a számot, úgyis látnátok a lényegét.

Júniusban az 576 TEAM nevében:

*Szeleczy Ádám*  
Szeleczy Ádám  
adam@576.hu



## E3 Beszámoló

4

## Ismertető

Starmageddon Project Earth	18
The Elder Scrolls III: Morrowind	22
Duke Nukem: Manhattan Project	28
Le Mans 24 Hours	32
Grand Theft Auto III	34
V8 Challenge	40
Stealth Combat	46
SW Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns	54
The Sum of All Fears	58
Soldier of Fortune II: Double Helix	62
Hitman 2: Silent Assassin	66
Hotel Giant	75

## Nagyító

Budget Játékok	72
Visszatekintő	74
DVD Ajánló	78
Mozi Ajánló	80
Zene Ajánló	84
Jogi Esetek	86
Cheatek	88
Akcio Figurák	90
Internet	92
Csevegő	96
Hónap Dumája	98

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.  
Postacím: 1329 Budapest, Pf.:24.  
576kbyte@576.hu www.576.hu

FELELŐS SZERKESZTŐ: Szeleczy aDaM adam@576.hu SZERKESZTŐ: Theodore Reiker reiker@576.hu LAYOUT: Varga Balázs vargab@576.hu TÖRDÉLÉS: Soltész Tamás bwc@576.hu  
LAPTULAJDONOS: Balogh Zsolt

LEVÉLÁLLÍTÁS: Heiling Média Kft. NYOMÁS: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest Terjeszti a Hírkör Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132 egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!



Tanulva a tavalyi párizsi kalandjainkból (amikor ránk rohad a turista szalámi, annyit vártunk két átszállás között), az idén idejében kezdtük el szervezni E3-as túránkat.

Tamás barátom égbe emelt kézzel adta ki az ukázt OTP Traveles partnereinknek: „Párizs kizárva!”. Rövid keresgélés után egy Budapest-Frankfurt-Los Angeles útvonaltervet kaptunk, amit – ismerve a Lufthansa pontosságát és megbízhatóságát – azonnal el is fogadtunk. (Tamás ugyan fanyalgott kicsit, mert ő a Swissair éjszakai sonkás melegszendvicseihez és tálcára halmozott csokoládéihoz szokott.)

A szállodafoglalás is jól alakult, Beverly Hillsben kaptunk egy ócsillagos szállodát, olyannyira a májer kerület közepén, hogy még az utcát is Beverly Drive-nak hívták, közvetlen a Rodeo Drive mellett, el tudjátok képzelni, többször láttunk limuzint, mint a fogkefénket.

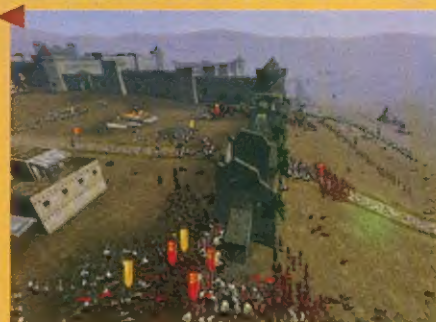
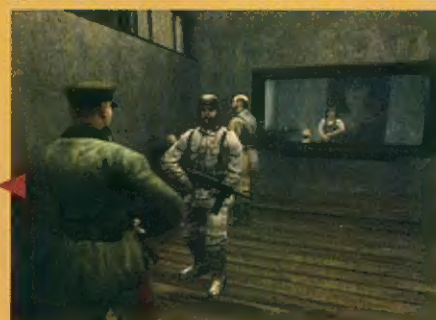
Egy apró szépségihája volt mindössze a dolognak: korai Los Angeles-i érkezésünknek az volt az ára, hogy az indulás napján hajnali 5 órára kellett kint lenni Ferihegyen. Na bumm, több is vészett mohácsnál – gondoltam én naivan, mint Móricka. Négykor keltem, ügyesen vettem a rövid fürdőzés, hajigazítás és utolsó pillanatban még ez az bepakolás akadályait; Tamás hajszál pontosan fél ötkor fékezett a házunk előtt, bedobtam a bőröndöt a kocsiba, nagy vidáman bevágódtam, erre egész úton hozzám sem szólt a srác – ekkor realizálódott bennem a dolog, hogy ő bizony egy fél órával előbb kelt (minimum), amit ugye az ellenségemnek sem kívánék.

## ACTIVISION

Vágjunk rögtön a közepébe: már az E3 előtt is mindenki az Activision által forgalmazott új ID üdvöskérő, a legendás Doom harmadik epizódjáról beszélt, melynek most már van hivatalos címe is – nem fogjátok kitalálni – **Doom 3**. Az ID stand előtti plazmatévéen egyfolytában futott egy, a sorozat történetét (és néhány másodpercnyi D3 anyagot) bemutató filmecske, de aki az igazi dologra volt kíváncsi, annak valahogy be kellett jutnia a cég belső prezentációjára. Bent ugyanis egy közel tíz perces in-game videót mutogattak az urak, melyet szavakkal nagyon nehéz lesz leírni, annyira jól nézett ki. Az új Doom grafikailag egész egyszerűen lesöpör mindent és mindenkit az asztalról, a konkurencia mehet kocsikázni, ennek a színvonalnak még csak a közelében sincs manapság senki. A modellek kidolgozottságát leginkább a renderelt mozifilmekhez lehet hasonlítani, a fény-árnyék hatások lenyűgözőek, és az egésznek olyan sötét és félelmetes a hangulata, hogy majd összecsunyítottuk magunkat a filmecske alatt. A játék tulajdonképpen a jó öreg egyes számú Doom remake-je: Mars, UAC kutatóbázis, ahol a szó legszorosabb értelmében elszabadul a pokol, és egyetlen ember marad csak, aki megakadályozhatja a pokol földi eljövételét. Megjelenés valamikor 2003-ban, addig is lehet gépet fejleszteni (a jelenlegi verzió egy 2.2 Ghz-es procin, és egy high-end ATI kártyán futott), ezért érdemes!

Maradjunk még egy kicsit az FPS-eknél, az Activision két újdonsággal is szolgált ebben a műfajban. Az első versenyző a két hónapja bejelentett **Star Trek: Elite Force 2**, a Ritual (SiN, FAKK 2) fejlesztésében. A játékban továbbra is Munro-t, a Voyager elit egységének vezetőjét alakítjuk, csak most Picard kapitány parancsnoksága alatt fogunk vele tevékenykedni. Új fegyverek és eszközök (többféle lövedéket használó gránátvető, tricorder), az eredeti játék rövidségét ért kritikák miatt megnövelt nagyságú pályák és missziószám (a fejlesztők állítása szerint másfélszer annyi küldetést kell majd végrehajtanunk, mint az első részenben), felturbózott AI és nagyobb odafigyelés a csapatlapú harcra – ha minden igaz, még az idén kipróbálhatjuk. A másik FPS projekt nem különálló játék, hanem egy (egyelőre) név nélküli küldetéslemez a tavalyi év egyik legütősebb lövöldéjéhez, a **Return to Castle Wolfenstein**hez. 10 új single player küldetés, egy tucat multiplayer pálya, egy új játszható kaszt (kém – felvehetjük az ellenfél egyenruháját), új fegyverek (pl: akna telepítésének lehetősége a mérnök számára), hidak, valamint lőállások kiépítése a multiplayerben: egyszóval lesz benne minden, mi szem-szájnak ingere. A fejlesztő Nerve még az idén be akarja fejezni, ha minden igaz, a karácsonyi szezon magasságában már játszhatunk vele.

A cég az RTS fronton is tarolni kíván, ezt a célt szolgálja a **Medieval: Total War** nyár végére tervezett kiadása. A nagy sikerű Shogun: Total War fejlesztőinek (Creative Assembly) új játéka a sötét középkor véres csataterére kalauzol majd el minket. A fő kampány során tizenkét nemzet közül választhatunk majd, nagy hangsúlyt fektetve az egyes országok vezetőire – ők jelentős szerepet fognak betölteni a hadjáratok során, lévén, hogy speciális tulajdonságaikkal alapvetően meghatározzák az általunk választott nép által alkalmazható taktikák körét. Vezéreink öregedni fognak, tehát egy idő után nem csak a hadvezetés, hanem a megfelelő utód legyártásának/kiválasztásának súlyos terhe is a nyakunkba szakad majd. A játékban továbbra is nagy szerepet játszanak a terepviszonyok és az időjárás – egy hegynek lefelé elindított nagy erejű lovasroham itt is csatákat dönthet el – valamint alkalmunk nyílik az ellenfél várainak alapos megostromlására is. Multiplayer természetesen lesz, már látjuk is magunk előtt, hogy micsoda nagy csatákat fogunk mi vívni egymás közt, ha végre megjelenik...







A német illetőségű CDV szép nagy rakás játékot hozott ki a kiállításra, kezdjük talán a szívünknek legkedvesebb, a magyar Philos Labs által fejlesztett **Imperium Galactica 3**-al. Az IG3 továbbra is baromi jól néz ki és továbbra is a végtelen űrben játszódó taktikai RTS. Némi új info is napvilágot látott a játékról: a végső célunk most nem a galaxis teljes meghódítása, hanem a Földre való hazajutás lesz, a csatákon kívül jelentős szerepet kapnak majd a különféle idegen fajokkal fent tartott diplomáciai kapcsolataink is, az ellenfél elpusztítására mintegy 50 féle fegyver áll majd rendelkezésünkre (lézerek, torpedók, plazmaágyúk, rakéták, és a hajók pajzsainak hatástalanítására szolgáló speciális kutyák), valamint a hajókat is teljes mértékben a saját ízlésünknek megfelelően alakíthatjuk ki (fejleszthető/felszerelhető fegyverek, pajzsok, és hajtóművek). Aki inkább fantasy környezetben szeret kóborolni, mint az űrben, annak érdemes egy pillantást vetnie az orosz Larian Studios Diablo-klónjára, a **Divine Divinity** is. A DD három választható karaktert (Warrior, Wizard, Survivor), rengeteg NPC-t, egy élő, állandóan változó világot, nagyfelbontású, effektekkel (pl. tükröződés) alaposan megtámogatott 2D-s grafikát, rengeteg szörnyet, és epikus, non-lineáris történetet ígér a stílus rajongóinak, mindezt valamikor az ősz elején szemlélhetjük meg közelebbről. A CDV sem kíván lemaradni az FPS-mániáról: a **Breed** első pillantásra (sőt, másodikra is) leginkább az Xboxos Halo által ihletett alkotásnak tűnik. A játék a jövőben (2002-ben) játszódik, mikor is a Föld lakosságának egy idegen faj (ők a Breed) fenyegetésével kell szembenéznie. A game nézőpontja választható (saját szemszög, vagy 3<sup>rd</sup> person nézőpont), és a legnagyobb újdonságot a sokféle jármű használata jelenti majd – a stílusbárákkal ellentétben itt nem csak földi eszközöket, hanem légi járműveket is igénybe vehetünk a gonosz ellen minél hatékonyabb pusztítása érdekében. Megjelenés 2002 Q2, azaz nyár vége/ősz eleje. A **Neocron** viszont már nem egy szimpla FPS, inkább egy akció/FPS/RPG hibrid, mely ráadásul kizárólag online játszható – azaz MMORPG a drága. A klasszikus fantasy világot itt is erősen hanyagolták a fejlesztők, a földi civilizáció pusztulása után 700 évvel járunk, egy új bolygón, ahol a kialakult társadalom legfőbb szervező ereje az erőszak, és a túlélésért folytatott mindennapos harc. Négy karakterosztály közül választhatjuk ki a nekünk leginkább megfelelőt, több mint 250 helyszínt fedezhetünk fel (first/3<sup>rd</sup> person választható itt is, akárcsak a Breed-nél), és ha nagyon akarjuk, saját magunk alakíthatjuk ki a fegyvereinket is. A fejlesztők a játék egyik legnagyobb erősségeként emlegetik a robosztus, hatalmas tereket és városokat megjeleníteni képes, az időjárást kívüláron kezelő 3D motort, valamint azt, hogy a játék eleve buzdít majd az egymás közti szervezkedésre – különféle klánok és frakciók alakításával, vagy a már meglévő szövetségekhez való csatlakozással lesz csak esélyünk a hosszabb életben maradásra a Neocron brutális világában. A kiadó talán legismertebb, és legnagyobb népszerűségnek örvendő játéka, a **Sudden Strike**



is folytatódik, a második rész nagyjából a mostani számunk megjelenésével egy időben kapható is lesz már – egyelőre német nyelven, az angol verzióra még kicsit várni kell. A várakozásokkal ellentétben a játék nem ment át 3D-be, de még így is elég szépek tűnik. A játékmenetben viszont történetek változások, ezek elsősorban a nehézségi szintet érintették (négy fokozat lesz választható, az első részt sokan szidták a kökemény kihívás miatt), valamint az első részt is erősen jellemző „realizmus mindenek felett” vonalat akarják még tovább erősíteni – nagyon helyesen, elvégre ezért szeretnénk Sudden Strike-ozni...



A repülőtéren elővettem legedesebb és legcsajozósabb ábrázatomat, és megpróbáltam rávenni a becsekkelést intéző nőcité, hogy a vészkijáráshoz adja a helyünket – ott tudvalevőleg 20 centivel több hely van a lábnak. Feltettük magunkat a gépre (előtte kis közjáték, Tamás átmegy a fémdetektor kapun, az üvölt, Tamás vetkőzik, persze az öve jelzett be, röhögés, minden évben ez van), valóban vészkijáratos hely. A másfél óra Frankfurtig nyugodtan telik. Tom elhozta a Star Wars Episode 2 könyvet, annyira olvashatatlanul unalmas, hogy megígéri: a Los Angeles-i gépen olvas majd nekem 1-1 oldalt, így garantáltan végigszunyálom a 11 órát. Ől is kezd az olvasást: mire kihozzák a reggelit, már arccra borulva durmol a lehajtható asztalon.

Frankfurt reggel csendes. Másfél óra várakozás, semmi extra. DVD bolt megtekintése, elcsodálkozás az árakon – valóban jót tett ez az Euróra való átállás? Felszállás a nagygépre, meglepődés, ez a hely már nem a vészkijáráshoz szól – ferihegyi kiscsaj kiátkozása, kemény 11 órának nézünk elébe.

A Lufthansa stewardess csajbrigádja tipikus német felhozatal: finoman puffadt tenyészpulykák, közepesen pattanásosak, kivéve egy idősebb egyedet – de legalább kedvesek. Pár óra után Tamás – miután tizenkettedik alkalommal olvasta ki a Lufthansa Shop légi-ajándék ajánlófüzetét (Tesztelés indul: ötödik oldal legálja, sárga bőrrönd ára? 38 Euró! Nyert...) – újra az Episode 2 könyvhöz nyúl, 15 perc múlva 15 kilométer mélyen alszik. Én hátramegyek a gép hátuljába és leülök a stewardess ülésre, bámulok ki az ablakon (hóféhér minden, minimális hóvakság bejátszik). Egy kopasz fazon fél óra alatt pontosan 18-szor megy ki a klotyóra (számoltam), ezen elröhögök az út hátralevő részében.

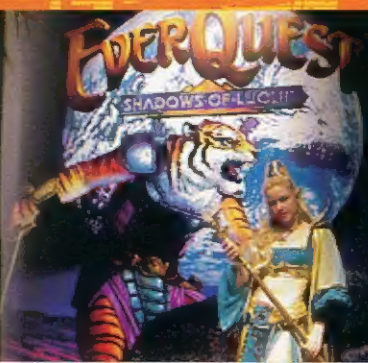




Megérkeztünk Los Angelesbe! Verőfényes napsütés, meleg. Tökéletes időzés, délután 2 óra. Kocsibérlés. Kisebb vita, Tamás kabrió, akar, én kisbuszt, végül egy Dodge Grand Caravan-ban állapodunk meg. A szállodát mondhatni könnyen megtaláljuk (hála már-már misztikusan kifinomult városismeretnek), hatalmas szoba a nyolcadikon, 2 kétszemélyes franciaágy, ablak a tengerké medencére néz. Tamás valami Halálos Fegyver filmet idézett, ahol a palik kiugrottak az ablakon, pont bele a medencébe; mivel én nem vagyok egy Mel Gibson, dobtuk az ötletet... Délután a város Taco Bell és El Pollo Loco éttermeinek felfedezése következik, azonnal rosszul illő kajálás, alvás. Másnap körbepöfögés Los Angeles főbb utcáin, álmélkodás: még mindig nem élek rosszul ezek az amcsik. A Wilshire Boulevardon Ferrari szalon, már negyedszerre megyünk el előtte, minden alkalommal ránézek a Tamásra és csak annyit mondom „Uhh Ferrári!”. Elalvás előtt TV nézés – egy elég nagyképernyős, talán 72-es masina egy szekrényben, de idiótán megoldva, ugyanis a kinyitott szekrényajtóktól az ágyból csak egy speciális pózból látható jól a műsor. Tamás bosszankodik, micsoda baromság ez egy ilyen öcsillagos szállodában?! Egy szokatlan reklámon mindketten meglepődünk: „Lépj be a hadseregbe!” – toborzó műsor, ilyet még nem láttunk. Mi van, Amerika háborúra készül? Reggel elindultunk a kiállításra. Hála a korai átálási problémáknak, szinte egyszerre pattant ki a szemünk hajnali háromkor, így nagyon időben érünk oda. A média belépősök egy órával előbb bemehetnek, kilenckor betödulunk. Gyorsan lefexáljuk, hogy mikor találkozunk délből, aztán mindenki megy a dolgára.

## Codemasters®

**Colin McRae Rally 3** – a régóta várt folytatás végre belátható közelségbe került, ugyanis már javában hegesztik az anyagot a Codemasters boszorkánykonyhájában. A harmadik rész leginkább az elképesztően jól kidolgozott autó-modelljeivel próbálja meg lenyűgözni az egyszeri gamert – minket mindenesetre sikerült. McRae Ford Focus RS WRC-je tizenhatszor (!) annyi poligonból épül fel, mint a második részben látható modell, és még a kocsi belseje is gondos részletességgel van kimunkálva. Ez egyébként igaz a játékban fellelhető többi járműre is (gyors lista: Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR, Ford RS200, Lancia 037), szóval a külső tekintet nem fogunk csalódni. A fejlesztők megfelelően újraírt fizikai/sérülési modellt és élethű rally-élményt is ígérnek még, de hát ez a minimum, amit egy ilyen neves sorozattól elvárunk. Összesen nyolc bajnokságban vehetünk majd részt (pl: Spanyolország, Görögország, Anglia...), plusz természetesen hálózaton is nyomhatjuk egymás ellen a virtuális gázpedált. A cucc szeptember végén jön ki konzolokra, a pécés megjelenés pedig csúszik egy kicsit – reméljük nem jövő évre. Úgy tűnik, nagyon fut a szekér az MMORPG-kel, mert a Codemasters is beszáll a bizniszbe a **Dragon Empires** kódnevű projektjével. A DE fejlesztői színné dicsérték a játék 3D motorját (mondjuk ezt szinte minden csapat eljátszotta), és szerényen „alternatív világnak” nevezték a saját játékaikat ahol „pont úgy élhetsz és mozoghatsz, mint a valóságban”. Biztos igazuk van, a képekből és a videókból annyi mindenesetre kitérünk, hogy a műfaj korrektül összehozott darabjával van dolgunk, ahol a hatalmas sárkányok által uralt Fortitude világában élhetjük a szörnyirtással terhes hétköznapijainkat. Ha meguntuk a szörnyek (vagy mélyen tisztelt játékosársaink) eltángálását, akkor akár a politikai intrikákba, vagy a pénzügyi karrier kiépítésébe is belevethetjük magunkat, köszönhetően a fejlesztők által gondosan kidolgozott, társadalmi/gazdasági életet szimuláló rendszernek. A játéknak elég nehéz dolga lesz a mostanában megjelenő konkurenciával szemben (Galaxies, WoW; Everquest és Asherons Call folytatások), de a böszme nagy sárkányok rajongótáborát nem szabad lebecsülni, valószínűleg népes rajongótábora lesz a Dragon Empires-nek is. Az Operation Flashpoint nevű róka sem marad lenyúzatlanul, már nyakunkon a játékhöz kiadott kettős számú kiegészítő az **Operation Flashpoint: Resistance**. A Resistance számos újdonságot kínál az eredeti játék rajongóinak: megnövelt részletességű modellek, magasabb felbontású textúrák teszik még élethűbbé a háborús élményt, és egy új, 100 négyzetkilométer kiterjedésű területet is felfedezhetünk. Az amerikai és az orosz oldal után a lázadók szemszögéből is kipróbálhatjuk a háborút: főhősünk, a békés polgárrá lett ex-kommandós Victor Troska akaratán kívül kerül az események közé, de ha már ott van, nekiáll a megszállók megkritikálásának. A kiegészítő szokatlan módon nem folytatása az OPF-ben megélt eseményeknek, hanem prequel, évekkel az eredeti játék történései előtt játszódik. A kiegészítő fejlesztő Bohemia Interactive némi hosszabb távú taktikai elemet is be kíván vinni a Resistance-be, méghozzá a muníció és felszerelés ellátás formájában. Ellentétben a korábbi epizódokkal, ahol egy jól felszerelt hadsereg állt a hátunk mögött, itt szinte mindenről nekünk kell gondoskodnunk, azaz a szükséges fegyverek és a lőszer beszerzése is a mi nyakunkba szakad – ha egy misszióban sikeresen zsákmányolunk némi haditechnikát, akkor jó lesz rá vigyáznunk, mert lehet, hogy sokáig nem fogunk utánpótláshoz jutni. Pontos megjelenési dátummal is tudunk szolgálni: 2002. június 21. - a játékhöz természetesen szükség lesz az eredeti Operation Flashpoint-ra is.



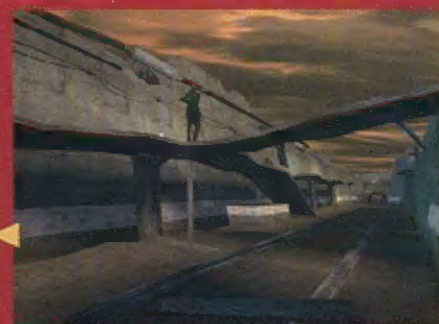


## DREAM CATCHER

A Dreamcatcher alaposan kitett magáért, szép kővér felhozattal érkezett a kiállításra. Kezdjük talán az **Iron Storm**-al, amely az egyik legbizarrabb taktikai FPS, amivel mostanság összefutni volt szerencsénk. A játék világában keverednek az első világháborús (szögesdrótok, aknák és gázháború), a második világháborús (radar, automata fegyverek és tankok) valamint a vietnámi háború során felvonultatott (helikopterek, modern elektronika) harci eszközök, sőt, lézerfegyvereket is bevetethetünk. A hangsúly itt inkább a felderítésen és lopakodáson van, de természetesen brutális tűzharcokra is sor kerül majd. Az Iron Storm a fegyverek rendkívül széles skáláját vonultatja fel (például Remington M910 Bull's Eye shotgun, az M203 40mm Clovis gránátvető és a Heckler & Koch MP-6 Wotan pisztoly), és egy nagyon látványos, saját fejlesztésű grafikai motor gondoskodik a szemkápráztató látványról. A látottak alapján vagy nagyon jó lesz az anyag, vagy éktelenül nagy hülyeség kerekedik ki belőle, mi egyelőre az első verzióra tippelünk – az év második felében minden kiderül. A **Haegemonia – Legions of Iron** sikerében már kevésbé kételkedünk – ez a játék nagyon ott lesz a színen. A magyar Digital Reality ismét kitétt magáért, az új képek láttán se köpni, se nyelni nem tudtunk, annyira jól néz ki az egész. A Haegemonia 2104-ben játszódik, mikor is az emberek és a Mars lakossága között egy hatalmas háború dúl, nekünk pedig egy, ebből az alapszituációból kibontakozó non-lineáris történeten kell végigverekednünk magunkat. A műfaj továbbra is taktikai RTS (a grandiózusból a fajtából), ahol hatalmas flottákat irányítva kell leszámolnunk az ellenünk áskálódókkal. A micro-management részt (azaz a fejlesztéshez szükséges lóvét előteremtő bányászatot) dicséretesen nem bonyolították túl, az egész játékban egyetlen nyersanyagforrással találkozhatunk, nem kell a fél pályát feltúrunk a gyártás beindítása érdekében. A játékban lehetőségünk nyílik majd fegyvergyűgyak használatára, melyeken áthaladva komplett flottákat teleportálhatunk az ellenfél hátába. A fejlesztésekkel sem lesz gond: mintegy 200 kutatható/fejleszhető technológia várja, hogy végre a magunkévá tegyük őket. A beszédes című **Gore** az FPS-ek csapatát erősíti, és teljes mértékben a hálózati/online játékokra lesz kihegyezve. Grafikailag ugyan nem voltunk eléjúlva tőle (valahol a kettes és a hármas számú Quake színvonal között mozog az engine teljesítménye), de a játszható verziót kipróbálva már nem is tűnt olyan rossznak a dolog: pörgős küzdelem, választható karakterosztályok, rengeteg brutális fegyver – a sok taktikázás, a realitásra törekvő shooter között kellemes felüdülést jelentett a Gore oldskool, adrenalin pumpáló mészárlásra építő játékmenete. Persze a másik oldal (a fentebb emlegetett „realis” FPS-ek) rajongóit sem hagyja cserben a kiadó: számukra készül a **Stealth Combat**. Huszonöt küldetésen keresztül kell majd bizonyítanunk rátermettségünket – ezek között találunk felderítő, behatoló, vagy megsemmisítő missziókat is, és az éjszaka



leple alatt is támadhatunk. Az SC másik érdekessége a járműhasználat: tankokat, helikoptereket, teherautókat vagy akár kételtű járműveket is használatba vehetünk a kitűzött célok teljesítésének elősegítése végett. A végére egy kis sport: a teniszrajongók már kezdek is szétverni a malacperselyt, mert idén nyáron érkezik a boltokba az **Agassi Tennis**. Négy választható pálya, 12 ellenfél, jópofa grafika, és egy maximum négy játékost támogató multiplayer mód gondoskodik majd arról, hogy a Virtua Tennis-be beleunt rajongók a kopasz sportcsillag névével fémjelzett játékot is kipróbálják. Mi azért a Haegemoniára jobban rá vagyunk izgulva...



Az E3 most is – mint minden évben – 3 nagy (meg sok, kis folyosón levő szoba) tereméből áll. Az egyikben (West Hall) Sony, Sega, Nintendo meg egy csomó „kisebb” cég (Enix, Koei, Working Designs, Kemco, Sammy, Bandai, Tecmo). Itt kezdek, a kötelező „anyag”, CD-k és DVD-k hamar megvannak, van idő a fotózásra és a cuccgyűjtésre. Méréselt siker, talán ha 3 póliót kapok (mindet a „ferdeszemű” cégektől), meg egy negyed Xboxos szatyor (ez van mindenhova kitéve, kapkodják is az emberek, kora délutánra mindenki oldalán ott lóg, csurig megpakolva) apróságot. A Sega a szokásosnál nagyobb pavilonnal van kint, fele Sega Sports stuffok, a másik fele csupa izgalom: Panzer Dragon ORTA (kizárólag Xboxra), Shinobi PS2-re, meg hasonló nyalánkságok.

A Sony kiállítástól nem vagyok eléjúlva: megint kint van a SOCOM: Navy Seals, 4 gép sorba kötve, lehet ízelgetni a közeljövő internetes multiplayer élményét. Kevés a kifejezetten Sony fejlesztésű játék. Van ugyan The Getaway, de nekem túlságosan is a Driver jut róla az eszembe, meg a mászkálós Primal – mindkettő élvezhető volt fotelelől is, 5.1-es hangrendszeren.

Nintendóék a szokásos várat építették, minden egyes anyaguk kipróbálható GameCube-ra és Advance-ra, amiről az utóbbi időben hallhattunk. Özönlik is be a tömeg... Őt-hat katona masíroz át a termen, teljes fegyverzetben. Meglepődtem, ez mi, valami új program, amiről nem tudok? Követem őket a terem hátsó sarkába, mit látok? „Hivatalos US Army Játék!” Kommandócsok ereszkednek le egy emelvényről, zord arc, terepszín, miegymás. Sátor, páncélos jármű, toborzó duma – na, úgy most már értettem a reklámat a TV-ben! A hadsereg minden platformon nyomul, még játékot is csináltattak maguknak!





Dél körül találkozom Tamással. Én nem tudom, hogy csinálta, de 2 hatalmas, pólókkal és csecsebecsékkel dugig tömött Xbox táská van nála (ügyes!) – meg is egyezünk gyorsan, hogy ezt cipelje tovább, akinek 6 anyja van, irány le a kocsihoz. A parkolóban magyar szó, Leslie Piccoló üget be vidáman a rendezvényre, kölcsönös ölekezés, összecsokolás, kézrázás, ujjongás (a négyből persze csak 1 igaz). Média belépőknek hála sorban nyílnak meg a zárt ajtók, anyag hegyek táskáinkban, programáttekintés: szívrohammal küszködve vesszük észre, hogy a THQ különtermében háromkor Carmen Electra, a Playboy-Baywatch üdvöskö dedikálja mosolygós fotóját! Sírógörcsben rohanás a helyszínre, szívdobogás, várakozó emberek sehol. Állok bent a szobában, rosszat sejtek: mondom a Tamásnak, én kimegyek körülnézni. A THQ terem külső fala mellett 100 méteres, kordonnal elkerített sor! Le is vert a víz azon nyomban. Mustárgatom a sor elejét: 5-ös vidám mexikói(?) brigád, két égjémeselő, egy kis pufi, három feka srác... álljunk csak meg! Odateszem magam a pufi mellé, mondom neki: „Esetleg ideálhatok?” de már mászom is át a kordon alatt. A csávó néz, mint pék kutyája a meleg kiflire, makog valamit, hogy a haverjai később jönnék – én meg beállok ELÉ. Tíz perc múlva jön a Tamás, látja, hogy hol állok, röhög, mint az állat, beáll ő is. Nem rossz, rövidesen megjön Carmen is, villognak a vakuk, megy a sor, mire odakerülök, még a lábszáramon is folyik a víz az izgalomtól. A csaj egy asztalnál ül; ISZONYÚ GYÖNYÖRÜ, mondhatni 10x szebb, mint a fotókon! Alacsony, bőgyös, szép kis ruci rajta, úgy tol arrébb a Tamás, mert földbe gyökerezik a lábam. Kérdezem a Tomit, neki hogy tetszett, erre zavartan azt mondja, hogy rá se mert nézni, olyan jó csaj volt. További nézelődés, majd vissza a szállodába, medence kipróbálása céljából... Ferrari szalon előtt a szokásos kitérés, Tamás röhög, mint az állat...

## EIDOS INTERACTIVE

Az elmúlt időkben rengeteg pletyka keringett az Eidos nehéz anyagi helyzetéről (még a cég eladása is szóba került). Erre rácsafolandó, a cég rengeteg jó, és várhatóan szép nagy pénzt hozó játékot mutatott be az E3-on. A kínálatukról mondjuk üvölt, hogy a régi tutibiztos sikereiket folytatják, de ez a készülő játékok minőségét elnézve egyáltalán nem baj...

Ha Eidos, akkor Tomb Raider: két hónappal ezelőtt mi is beszámoltunk Croft asszonyosság visszatéréséről (**Tomb Raider: The Angel of Darkness**), akkor még csak pár, nem túl sokat eláruló képet tudtunk mutatni a játékból. A mostani felhozatal már jóval pofásabb, látszik, hogy nagyon odafigyeltek a játék kinézetére a fejlesztő Core Design-nál. A hírek szerint Lara baba tízszer annyi poligonból épül fel, mint korábban, és a mozgáskultúrája is jelentősen kibővült. Ennek köszönhetően az új rész már nem csak az ugrándozásról, meg a lövöldözésről szól, hanem a megszokott logikái feladványok mellett némi osonkodásba is be kell kapcsolnunk majd magunkat. Őszintén szólva a játék lopakodós részei erős Metal Gear Solid szagot árasztanak magukból, de mint tudjuk: jótól lopni nem szégyen. A kiadó nagy reményeket fűz a novemberben megjelenő új Tomb Raiderhez – ez a játék tette naggyá az Eidos nevét, és most remélhetőleg ez fogja kihúzni a nehéz helyzetből. Az Eidos kínálatából az általunk legjobban várt játék a **Deus Ex 2: Invisible War** volt. A félisten Warren Spector és csapata már több, mint egy éve fejleszti a játékot, és most végre kidobtak pár képet a türelmetlenül várakozó rajongótábor elé. A második epizód alatt futó Unreal Warfare technológia kitűnően teljesít, a képekről üvölt a remekül eltalált cyberpunk hangulat. A játékban Alex Dentont alakítod (JC és Paul testvére), közel 20 évvel az első rész eseményei után. A korábbi skill rendszer megszűnik, a képességeidet a legálisan, illetve a feketepiacon vásárolható bio-implantokkal gyűrheted fel az egekig. Az Ion Storm-os srácok leginkább a játék mesterséges intelligenciájára próbálnak rágyúrni – az örök sokkal ravaszabbak lesznek, de a mi lehetőségeink tárháza is jelentősen bővül – a problémákat most akár dumálással is megoldhatjuk, el lehet felejteni az első rész mindig ugyanazt a pár mondatot ismételtető NPC-jeit. Spector szerint a játék sokkal interaktívabb lesz, mint az elődje, a céljuk az, hogy minden problémára megoldások sokasága álljon majd a játékosok rendelkezésére, így akár egy lövés leadása nélkül, csupán az eszükre és az ügyességükre hagyatkozva is végig lehet majd játszani a játékot – erre azért kíváncsiak leszünk. A DE rajongóknak még nem érdemes túlságosan beizgulniuk, lévén, hogy csak valamikor 2003-ra (akkor is az év második felére) ígéri az Invisible War megjelenését. Rég nem látott ismerősként üdvözlöttük ugyanakkor a **Republic: The Revolution**-t. Ezt a játékot már meglehetősen régóta fejlesztik (a Republic mögött az ex-Bullfrog alkalmazott, sokak által Peter Molyneux méltó utódaként emlegetett Demis Hassabis áll) és két éve, amikor utoljára láttuk, még elképesztően jó grafikai anyagnak számított. Az eltelt idő sajna meglátszik rajta, amitől korábban leesett az állunk, az ma már abszolút középszerűnek tűnik. Az alapkonceptió ettől még érdekes maradt: egy „politikai stratégiával” van dolgunk, ahol egy elképzelt ex-SZU köztársaság állampolgáráként az ország feletti hatalom átvétele a célunk. Politikai karrierünket egyszerű polgárként kezdjük, aki a helyi parkban egy papírdobozon állva agitálja a népet, de aztán pénzt gyűjtve szépen lassan egyre nagyobb befolyásra teszünk szert, és megindulunk a hön áhított bársonyszék felé. Zsarolás, megvesztegetés, a választások eredményének meghamisítása, politikai gyilkosság – minden megengedett a cél érdekében. A jelenlegi állapotokat elnézve kis hazánk politikusi lelkes vásárlói lesznek a játéknak – ha összesen végre tényleg megjelenik.







## ELECTRONIC ARTS™

Az Electronic Arts kétségtelenül a legnagyobb játékkiadó mostanság: hatalmas stand, iszonyatos mennyiségű játék. A bőséges kínálat legjobbját (szerintünk) az új Command & Conquer játék, a **C&C: Generals** volt. Már a korábban kiadott screenshotok is remekművet sejtettek, de amit most láthattunk, az minden képzeletet felülmúlt. A játék mozgás közben egyszerűen csodálatos: a 3D motor észveszejtően részletes megjelenítésre képes, a tankok letapossák a fákat, nyomot hagynak maguk után a földön, a robbanások házakat döntenek le, a szerencsétlen civilek sikoltozva menekülnek egy nagyobb összecsapás láttán. A fejlesztő az EA Pacific (a Westwood-al karöltve, természetesen) a minél filmszerűbb hatás elérését tűzte ki célul, és az eddig látottak alapján ez maximálisan sikerült is nekik. A Generals tele van eddig csak filmekben látott remekművekkel: a lefőtt csapat szállító helikopter pont úgy zuhan le, mint ahogy azt Ridley Scott háborús mozijában, a Black Hawk Down-ban láthattuk, a bombázók által ledobott pusztító erejű bomba tényleg iszonyatos (és nagyon látványos) rombolást végez az épületek között. A játékmenet is jelentős ráncfelvarráson esett át. A nyersanyagok beszerzése teljesen háttérbe szorult, a főszerepet a megfelelő egységek felépítése és a feladathoz leginkább illő tábornok bevetése játssza. Egy megerősített hegyi terroristabázis ellen például hiába küldünk tucatjával tankokat – a nehéz terep gyakorlatilag lehetetlenné teszi a hatékony alkalmazásukat. Ilyenkor hívjuk segítségül a kommandós műveletekre specializálódott tábornokunkat, az ő ejtőernyős csapatai és elit alakulatai könnyű szerrel oldják meg a feladatot. Három választható oldal (USA, Kína, GLA terrorszervezet), történeti sorrendben végigjátszható single player kampány, masszív multiplayer játékmód – mindez az év végén. Kissé békésebb vizekre evezve vessünk egy pillantást a nagy múltra visszatekintő SimCity-sorozat újabb epizódjára, a **SimCity 4**-re. Az alapötlet maradt a régi: hatalmas várost kell építenünk, aztán odafigyelni benne mindenre (közlekedés, csatorna és energiahálózat, vízellátás, bűnözés és környezet-szennyezés) amire egy nagyvárosban csak szükség lehet. A negyedik rész full 3D-ben pompázik, és számos apró újítással örvendeztet meg a játékosokat: most már szabadon sétálhatunk a saját magunk felépítette városban, megtapasztalhatjuk a reggeli csúcsforgalmat, végignézhethetjük, ahogy péntek este bulizni igyekeznek a nép. Az előzmények igen egyszerűen kezelték a szomszédos városokkal való kapcsolatokat, a negyedik epizód ezt a hiányosságot is orvosolni fogja – közlekedési útvonalakkal köthetjük össze városunkat a szomszédokkal, sőt többféle módon kommunikálhatunk is velük. Ha már Sim, akkor legyen kövér: nyakunkon a világ most már hivatalosan is legnépszerűbb játékának a Sims-nek az interneten játszható verziója: bizony, bizony, a **Sims Online**-ról van szó. Enyhe csalódással vettük tudomásul, hogy grafikaillag alig változott a játék, láthatóan ugyanazt az engine-t használja, mint az eredeti – igazán fejleszthettek volna rajta valamit ott a Maxis-nál. Az online verzió tulajdonképpen kiköpött mása az alapjátékának – válasz egy karaktert, vegyél földet, építs vagy bérelj házat, találg munkát, teremsz egzisztenciát magadnak, szerezz barátokat, kutyát, macskát, férjet/feleséget, aztán csinálj gyerekeket – vagy halj meg a tűzvészben, mert felrobbant a tévéd. A különbség csak annyi, hogy most egy nagyobb földterületen játszhatunk.



E3 második nap. South Hall nevű nagyterem megtekintése. Itt vannak a „vegyes” fejlesztőcégek: JoWood, Midway, Konami, Electronic Arts, Vivendi, Eidos, Capcom, Activision, Namco, Infogrames, Ubi Soft, Take 2, Rage, DreamCatcher, Pantagram, Disney, Crave, Acclaim, Microsoft, TDK, Wanadoo. Bömbölő zene mindenütt, a cégek egymást próbálják lenyomni. A bejáratnál szemben EA stand, a kivetítőn Gyűrűk Ura Two Towers előzetes, plusz eredeti mozi ereklék, plusz a játék, ami annyira forró, hogy 1 órát leragadok előtte.

Amikor az Activision hatalmas félcsövében elkezdődik Tony Hawk élő bemutatója (örjögő tömeg éljenzi a srácot), a szomszédos Eidos tízezer wattal kínálja meg hatalmas kivetítőjén az új Fear Effect játék bemutatóját (Linkin Park zenei aláfestéssel). Szegény ektivizsónős szpiker csávó alig tudja túliabálni, de szerintem Tony fiút is idegesíti az ellenkampány. Azért ugrik pár vadat. Ahogy abbahagyja, elhallgat az Eidos stand is. Ehe, ehe, ehe. Később az Eidos színpad köré gyűlik nagy tömeg, megjelenik az új Lara Croft lány. Előrántom a digitális fényképezőt – lemerül az elem, a tartalék a szállodában. Idegbaj. Nézem vagy 1 percig a bigét, mire arra ébredek, hogy a Tamás hideg vizes borogatással ápolja a tarkóm – a csaj hihetetlenül ütős, profim pózol össze-vissza, a kölykök örjögnek, repkednek be a Tomb Raider pólok, iszonyú bunyó megy értük. A mai napig nem tudom, hogy szereztünk 6 ilyen pólot; talán érdemes volt megkörülnézni azt a helyes kis bögyöst, aki a show után 10 perccel, a tömeg teljes szétozása után a színpad mögött állodogált egy köteg t-shirttel a kezében :)





Nézzük a műsort, ma ki dedikál? Mr. T, a néhai A-Team sorozatból, odamegyünk, túl sokan lihegnek, most nincs kedvünk bepofátlankodni a sorba. Inkább lemegyünk

a harmadik terembe, ahol a nemzetközi kis cégek és a nagykereskedők székelnek. Itt az egyik legeladottabb standon gond nélkül kapunk aláírt fotót Miss Playboy 2002 márciusától, Tina Jordantól. Karolgtatás, közös kép, minden játszik, a csaj tök kedves, Tamás nőszülni akar, én is. Vissza a South Hallba, az Activision standhoz. Mat Hoffman, Shaun Murray, Shaun Palmer és Kelly Slater dedikálnak – a nagy tolongás közepette „valahogy” a sor közepén találjuk magunkat, jattolás mindenkiel, már meg is vannak az aláírt képek. Ahogy kifordulunk Hoffmanéktól, látja a Tomi, hogy a Vivendi stand környékén az emberek furcsa fehér hengerekkel járkálnak. Kérünk egyet, van benne egy The Thing poszter. Ez mi a fene? Megkérdez a Tomi egy vivendis csajt, az meg mondja, hogy egy óra múlva John Carpenter fogja dedikálni ezt a képet! A Tamás erre hisztérikus rohamot kapott, mondván, hogy neki Carpenter a kedvenc rendezője, és ő bizony ha kell, embert is öl egy aláírással! A sorban meg már akkor vagy 150 ember állt! Mondom neki egyet se aggódj, eddig is megoldottuk.. Kicsit kolbászoltunk, majd a kezdésre visszamentünk. Pont MÁSODIKNAK állt egy szemüveges, copfosan-kopaszodó, ártalmatlannak tűnő fazon. Odamegyek, mondok neki beállniél. Elre elkezd hisztizni, hogy az a mögötte levőknek az nem fog tetszeni. Mondom neki, csigavér bajnok, ne is törődj vele, nem akarunk mi beszélgetni a mesterrel, csak dedikáltatni. Kezdődött is a buli, másodikként meg is kaptuk az aláírást, kis duma az öreggel, látja a tetoválásaimat, megdicséri, hehehe-hahaha, ez is megvolt. Menjünk most már haza, egyezünk meg..

let áll majd rendelkezésünkre, ahol a szokásos lakóépületen kívül akár egy kávéházat vagy egy butikot is felhúzhatunk, így teremtve megélhetést magunknak – és persze mindenki élő személy körülöttünk, akit valaki más játszik a világ másik végén (vagy a szomszéd lépcsőházban). A játék szociológiai kísérletnek is felfogható: megcsalásnak számít e, ha virtuálisan összejössz a legjobb barátod barátjával? Mielőtt túlságosan belebonnyolódnánk a kérdéssel, lépünk inkább tovább az EA másik nagy fejőstehenéhez, a Harry Potter játékokhoz. Új év, új Potter film, és persze új játék: **Harry Potter and the Chamber of Secrets**. Az ismert könyvsorozat második részének megjátékosításában ismét Harry szerepében kell domborítanunk, új varázslatokat tanulhatunk meg, ismét bejárhatjuk Hogwarts minden apró zegét és zugát, és számos megoldandó fejtörővel találkozhatunk. „Fel mered venni a küzdelmet Netuddkivel?” kérdezi a sajtóanyag. „Nem!” válaszoltuk egyszerre, mert a tesztelésre kirendelt szerencsétlen kollégán kívül már az első résszel sem játszott közülünk senki. A fiatalabb korosztály ennek ellenére gyaníthatóan imádni fogja, és az új film megtekintése után ki is követeli magának – ugyanis az (amerikai) premierrel egy időben, november közepén jelenik meg. Kissé komolyabb szórakozásnak ígérkezik a sokak által kedvelt **Black & White** második része, természetesen ismét a Lionhead tálatásában. Kemény grafikai ráncfelvarráson esett keresztül a játék (nem mintha az első rész olyan ronda lett volna), kreatúránk láthatóan jóval több poligonból épül fel, mint korábban, és a táj is egy kategóriával jobban néz ki. Állatkánk tekintetében a legnagyobb grafikai újítás a szőr megjelenése, a majom fején például nagyon jópofán (és élethűen) lengedeznek a szőrcsomók. A folytatás jóval harcorientáltabb lesz, mint az első rész (nem csoda, elég sokan szidták szegény Molyneux-t a játék néha unalomba fúló, a butuska falusiak mikromenedzselésével eltöltött részei miatt), ennek megfelelően teremtményünk is fegyvert fog majd, és azzal osztja az ellenséges, isteni szentségünkben hinni nem akaró népeket. A harc nagy szerepet kap a Westwood első online próbálkozásában, az **Earth & Beyond**-ban is. A játék műfaját tekintve kizárólag a neten játszható űropera, melynek gyökereit valahol az Elite környékén kell keresnünk. Három választható faj (Jenquai, Progen, Terran), három választható foglalkozás (harcos, felfedező, kalandor) és a hatalmas univerzum várja, hogy befizesd a havi 10 dolcsit, és belecsapj a kalandok közé. A hajódat teljesen ízlésednek (és anyagi lehetőségeidnek) megfelelően alakíthatod ki, számos fejleszhető technológiával és halálos fegyverrel növelve esélyed űrbéli kalandjaid túlélésére. A klánok és különféle szövetségek létrehozásának lehetősége itt is adott, mi több erősen javasolt – lesznek olyan küldetések, amit egyedül képtelenség megoldani. (A hírszerkesztőt beválasztották a játék június közepén induló bétatesztjében részt vevő harmincezer szerencsés földlakó közé – szóval erről a játékról még fogtok hallani). Az Electronic Arts E3 kínálatáról készült összefoglalónk végén a **Freedom: The Battle for Liberty Island** szerénykedik, pedig semmi oka sincs rá. Az IO Interactive játéka egy jó kis taktikai csapat-stratégia a cég saját fejlesztésű „Glacier” kódnevű hallgató motorja által meghajtva. Alternatív idővonalon járunk: a hidegháborúnak soha nem lett vége, a nagy orosz medve begorombult, támadott, és lerohanta az USA-t. Te egy szabadságharcos csapat vezetőjét alakítod, és feladatod mi is lenne más, mint visszaszerezni a csillagos-sávos lobogó becsületét, meg persze visszafoglalni hazádat a gonosz muszkáktól. Küzdelmed alapját az ún. presztizs-pontok jelentik, ilyesmit egy-egy győzelmes csata, vagy sikeres rajtaütés után kaphatsz (de el is vesztheted őket, ha embereidet értelmetlenül küldöd a halálba). Gerillaakciók, önfeláldozó rohamok, és hatalmas csaták – nem hangzik rosszul. A játék még a fejlesztés nagyon korai stádiumában leledzik, olyannyira, hogy a fentebb közölt cím is változhat, a Freedom csak kódneve a projektnek.







TE

MILYEN

LEGENDÁT

TEREMTESZ?



©2002 Blizzard Entertainment. Minden jog fenntartva. A Reign of Chaos védjegy, a Blizzard Entertainment és a Warcraft a Blizzard Entertainment védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden egyéb védjegy a megfelelő tulajdonos tulajdonát képezi.

VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA  
ÚJ ALAPOKON.



[www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)



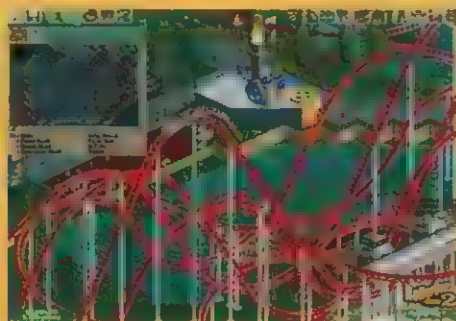
Magyarországon kizárólagosan forgalmazza az **N-TEC** Kft. [www.ntec.hu](http://www.ntec.hu) További információ: [www.warcraft3hivatalos.hu](http://www.warcraft3hivatalos.hu)





## INFOGRAMES

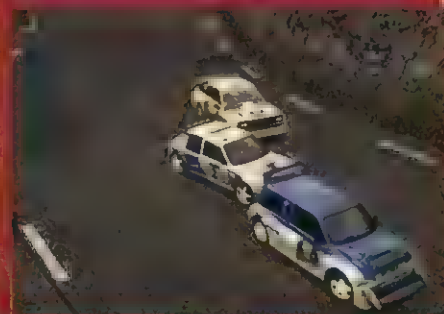
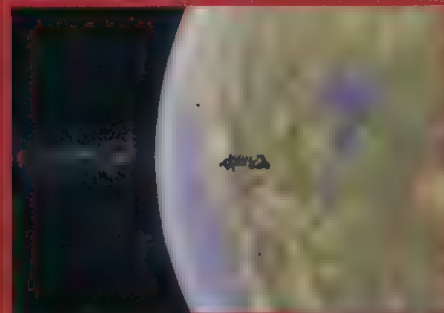
A francia cég nem hazudtolta meg önmagát: jó pár sikervárományos cuccot állítottak ki a standjukon. A kínálatból nekünk leginkább a **Neverwinter Nights** volt bejövős – egyrészt elég sok fejlődött grafikai, amióta utoljára láttuk (kifejezetten szép varázslat-effektek vannak benne), másrészt meg olyan élményt nyújt, mintha asztal mellett játszanánk Dungeons&Dragons-t. A fejlesztők (BioWare) által tartott prezentáció nagyon meggyőző volt: egy négy tagból álló csapat hatolt be valami katakombába, a tolvaj ügyesen hatástalanította a csapdákat, aztán a DM-nek elege lett a dologból, és elkezdett szörnyeket dobálni eléjük... A NN a 3<sup>rd</sup> Edition Dungeons&Dragons szabályrendszerét alkalmazza, hogy ez most jó vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, mi a magunk részéről túlságosan is hozzászoktunk az egy verziószámmal ez előtti kiadáshoz – talán majd a Neverwinter kedvéért beletanulunk az új rendszerbe. A két Unreal-játék, név szerint ugye az UT-utód **Unreal Tournament 2003**, és a valódi, single player folytatás, az **Unreal 2: The Awakening** is kint volt a kiállításon, bár a nép érthetően kevésbé tolongott, hogy láthassa őket (ott volt a Doom ugyebár, ami ellopta a show-t a többi FPS elől). Ettől függetlenül mindkét játék nagyon ott van a szeren: az Unreal engine erőssége mindig is a hatalmas terek megjelenítésének képessége volt, és ebben a tekintetben egyik játék sem vall szégyent. Az UT 2003 bemutatott pályái hatalmasak voltak (az egyik, esős pályán gyakorlatilag kilométerekre el lehetett látni), és a game fizikai szimulációja valamint látványos részecske-rendszere is felvette a versenyt a Doom-al; valami döbbenetesen jól nézett ki, ahogy a füstfelhőbe beleengedett rakéták felkavarták maguk előtt füstöt. Az Epic UT 2003 demot ígért az E3-ra, ezt azonban sajnálatos módon több héttel elhalasztották, ahogy a játék megjelenését is – most nyár közepére várható. Az Unreal 2-öt is halogatják rendesen: először tavaszról nyárra, aztán meg az év végére. A fejlesztő Legend megerősítette, hogy nem lesz benne multiplayer támogatás, teljes egészében a 10 helyszínt és 30 missziót felvonultató single player rész minél tökéletesebb megvalósítására akarnak koncentrálni, akinek társas vérfrördőre fáj a foga, az vegye meg az Unreal Tournamentet. Ügyes húzás, nem mondom... Ami az Electronic Arts-nak a Sims, az az Infogramesnek a Rollercoaster Tycoon. A hullámvasutas játék második része (**Rollercoaster Tycoon 2**), az év végi piacon kíván tarolni. Bizonyára fog is, bár őszintén szólva túl sok újdonságot nem tartalmaz. Pontosan ugyanúgy néz ki a játék, mint a három évvel ezelőtt megjelent első rész (talán valamivel magasabb felbontásban fut), és ez azért márt a pofátlanság határát súrolja. Minden tiszteletünk Chris Sawyer-é, de a „még több hullámvasút, még több kiszolgáló épület, és az egészet most a világ egyik legnagyobb vidámparkjából a Six Flags-ből licenszeltük” tartalmú bejelentések minket egy kicsit sem bírtak elkápráztatni. Tetszett viszont a Deadly Dozen második része, a **Deadly Dozen: Pacific Theater**. Ahogy a játék neve is mutatja, ezúttal a japán elleni harcokban kell részt vennünk. A DD jellege nem változott (csapat alapú taktikai shooter), a kinézetét azonban jelentősen felfofozták, és a játék többi része is ígéretes. 12 misszió (Rabul, New Guinea, Guadalcanal, Tarawa, Saipan, Iwo Jima, Okinawa), választható nézőpont, dinamikusan változó táj, huszonöt féle ellenfél, egy csomó speciális tulajdonság, és használható járművek (jeep, katonai teherautó, pár polgári jármű) jellemzi a folytatást, melyben előreláthatólag senki nem fog csalódni. Az Infogrames nagy erőbevetéssel reklámozta még a **Backyard Hockey** című, gyerekeknek készült jégkorong-programját is – ami szép is volt, jó is volt, aranyos is volt, viszont abszolút hidegen hagyott minket.





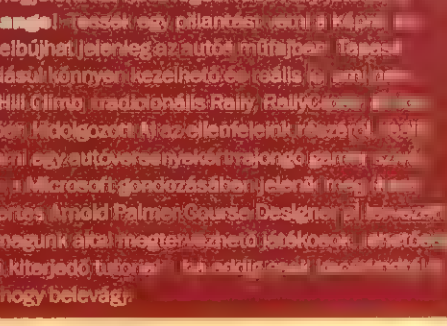
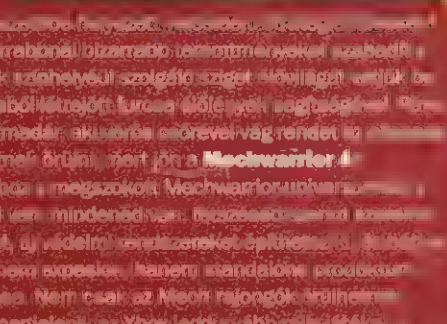
## Microsoft

A Microsoft cégosztályai idén a 3D-os játékok területén is megmutatták, hogy képesek. Az Age of Mythology képezei a már eddig is korrek 3D-s megjelenítésen még tovább javítottak a bemutató alapján: nagyvonalú egység mozgására lesz képes a motor. A játékmotor nemcsak a 3D-s kép, hanem a 3D-s hang is. A nagyvonalú egység mozgására lesz képes a motor. A játékmotor nemcsak a 3D-s kép, hanem a 3D-s hang is. A nagyvonalú egység mozgására lesz képes a motor. A játékmotor nemcsak a 3D-s kép, hanem a 3D-s hang is.



az egyik leghangulatosabb játékokat fogja lenyűgözni. Az Age of Mythology képezei a már eddig is korrek 3D-s megjelenítésen még tovább javítottak a bemutató alapján: nagyvonalú egység mozgására lesz képes a motor. A játékmotor nemcsak a 3D-s kép, hanem a 3D-s hang is. A nagyvonalú egység mozgására lesz képes a motor. A játékmotor nemcsak a 3D-s kép, hanem a 3D-s hang is.

Impassible Creatures... az 1990-es évek közepén a Microsoft cégosztályai idén a 3D-os játékok területén is megmutatták, hogy képesek. Az Age of Mythology képezei a már eddig is korrek 3D-s megjelenítésen még tovább javítottak a bemutató alapján: nagyvonalú egység mozgására lesz képes a motor. A játékmotor nemcsak a 3D-s kép, hanem a 3D-s hang is. A nagyvonalú egység mozgására lesz képes a motor. A játékmotor nemcsak a 3D-s kép, hanem a 3D-s hang is.

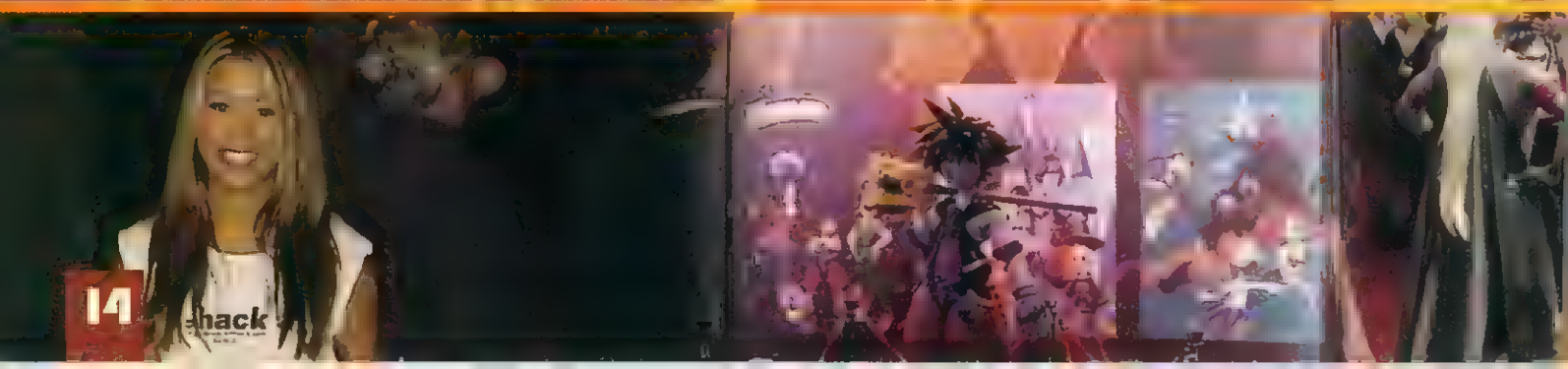
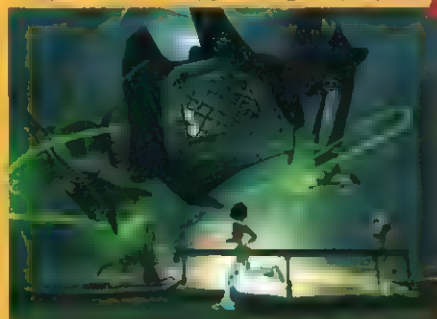
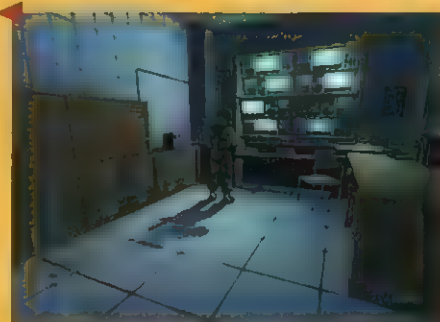






**Rayman 3: Hoodlum Havoc** - az Ubi nem hagyja nyugodni függetlenített kezű/lábú Rayman barátunkat, és a sorozat harmadik részében ismét harcba küldi a gonosz ellen. A korábban inkább gyermek jump+run feladatokat felvonultató Rayman sokkal komolyabbá vált a harmadik epizódban. A bemutató alapján most inkább a harcon és a taktikázáson lesz a hangsúly, mint a centiméter-precíz ugrások minél mesteribb kivitelezésén. Kedves húzás, hogy ezúttal a környezetünket is aktívan bevonhatjuk a küzdelmekbe – hógolyókkal dobálózhatunk, vagy sziklákat lökhetünk le a helyükről. Az új Rayman-nek nagyon aranyos, rajzfilmszerű grafikája van, és a 13 új ellenfél jelentősen megnövelt intelligenciája (alternatív támadásokat is tudnak a szörnyikék) komoly kihívást fog jelenteni karácsony környékén. A kicsit korosabb gamereknek fog kellemes kikapcsolódást jelenteni a **XIII**, azaz a Tizenhárom című FPS. A sztori a jól bevált kliséket követi: amnéziás főhős, egy tetoválás a tarkón (13), egy a világ fölötti uralom megszerzésére irányuló összeküvés, egy cinikus merénylet (John F.Kennedy ellen!), és egyetlen feladat: értelmet találni ennek az egésznek. Ami kiemeli a XIII-at az átlagos, erősen paranoid sztorival rendelkező shooterek közül az az egyéni vizuális stílus. A játék alatt az Unreal 2 motorja fut, de (pécén talán elsőként) a konzolokon manapság oly népszerű cel-shading eljárást használja, melynek köszönhetően az egész játék úgy néz majd ki, mint egy jobb rajzfilm. A fentebb vázolt rejtélyek saját kezű megoldására 2003-ig várunk kell, mert csak akkor kaparinthatjuk majd a kezeink közé a drágát. Az Ubi kínálatából sem hiányozhat egy jó kis MMORPG, az ő versenyzőjük **Shadowbane** névre hallgat, és manapság divatos trenddel szemben nem valamilyen agyament cyber vagy poszt-apokaliptikus környezetbe hanem a hagyományos kardos/váras/szörnyes/varázslós fantasy világba kívánja elvezetni a vállalkozó kedvű játékosokat. A Shadowbane az ún. Dynamic World Model alkalmazásával kíván kitűnni a tucatszám megjelenő online szerepjátékok közül: ez a rendszer teszi lehetővé, hogy a játékosok az idő múlásával teljesen a saját képükre formálják a világot. Megváltoztathatjuk a tájat, beleavatkozhatunk az ökoszisztémába, cselekedeteink hatással lesznek a politikai életre, és a világ gazdasági rendszerére is. A lehetőségeink nem merülnek ki az egyszerű szörny-öldésben: gyűjthetünk, seregeket toborozhatunk, várakat ostromolhatunk, azaz a fejlesztők némi stratégiai/taktikai ízt vittek az online RPG-k jól megszokott hentelős hétköznapijaiba. A világ egyik legnépszerűbb játékautomatája (állítólag 320 millió ember játszott vele), az Amiga korszak egyik legemlékezetesebb játéka, és most az Ubi 2002-es kínálatának egyik ékköve: **Dragon's Lair 3D**. Ismét Dirk-el, a vicces, de rettenetesen bána lovaggal kell nyomulnunk, csak most a rajzfilm-alapú grafikát felváltotta a teljesen háromdimenziós megjelenítés – a mi szerencsére még mindig rajzfilmszerű. Az első két részt sok kritika érte a rövidségük miatt (kellő gyakoriattal húsz perc alatt végig lehetett nyomni őket), így az új epizód, már hétszer akkora területen játszódik; kétszázötven bejárható helyszínt, és több, mint negyven legyőzendő ellenfelet felvonultatva. A karakterek animációját ezúttal is a legendás Don Bluth és csapata készítette, gondoskodva arról, hogy tényleg egy interaktív rajzfilmben érezzünk magunkat.

A beszámoló végére maradt a kiadó legambiciózusabb projektje, az egyelőre **Project BG&E** munkacímén futó alkotás. A játékot Hayao Miyazaki, a legendás anime rendező (Mononoke Hime, Whisper of the Heart) [és manga író / rajzoló] pl. *Kaze no tani no Naushika*, azaz a *Nausicaä of the valley of wind* – a belőle készült anime '87-ben a Szél Harcosai címen futott a magyar mozikban – Reiker] hatalmas lélegző világai ihlették, és nem másra vállalkozik mint egy hasonló élettel teli világ létrehozására. A PGB&E-ben egy kalandort alakítunk, akivel kedvünkre bebarangolhatjuk az egész bolygót, sőt, más planétákra is eljuthatunk. A játék designere a Rayman sorozattal már jelentős hírnevet szerzett Michael Ancel szerint a Project BG&E a „felfedezés öröme” kínálja majd az újdonságokra nyitott játékosoknak. Megjelenés a jövő év első felében.





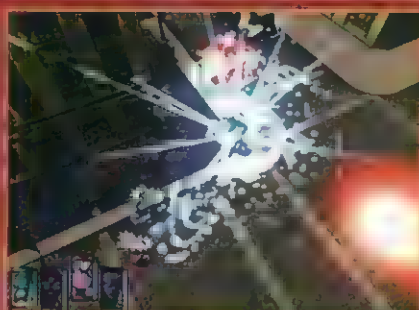
## Játékdömping

felhozataláról megejtett beszámolóinkba.



Folytatások, folytatások, folytatások! A Take Two örömmel közölte az egybegyűttekkel, hogy a Remedy már javában fejleszt a **Max Payne 2**-t (ki hitte volna). Se kép, se további részletek, se semmi – állítólag jövőre lesz készen. Hasonló a helyzet az Eidos által finanszírozott **Commandos 3**-al: egy rövidke művit mutogattak csak a játékból, amiből gyakorlatilag semmi lényeges nem derült ki, maximum annyi, hogy a spanyol srácoknál még mindig nagyon profi grafikusok dolgoznak. **No One Lives Forever 2** a Monolith-nál, de csak most voltak képesek belőle pár normális képet kiadni. A játék alatt futkosó Litech Jupiter engine korrektnek tűnik, nekünk különösen a víz megjelenítése tetszett. Archer kisasszony ismét akcióban, az ellenfelei meg mindig a H.A.R.M., és a fegyverek között olyan különlegesek is, mint a... A múlt havi pletykák (mi is beszámoltunk róluk) tehát igaznak bizonyultak, viszont nem remake készül, hanem normális folytatás. Rövidke film volt csak itt is, annak alapján nyerő az anyag. Mindenki legnagyobb öröme lesz **Grand Theft Auto 4** is, ráadásul (ellentétben a korábbi állításokkal) nem csak PS2 exkluzívként jelenik meg, hanem pecén is élvezhetjük majd. Ja igen, majdnem elfelejtettük: a nem is oly rég megjelent **Freedom Force**-nak is készül már a folytatása.

Online örület! Az E3 dugig volt online játékokal. Legalább egy tucat MMORPG (minden magára valamit is adó kiadó bemutatott egy ilyen), töbzödtek az új játékok (Eve: The second Genesis, Earth&Beyond) és az FPS-ek esetében is mindig megemlítette, hogy a... kívánságait figyelembe véve" alakították ki a multiplayer opciót. Az online RPG-k mezonyét a két nagyágyú folytatása (Everquest 2, Asheron's Call 2) mellett a Blizzard **World of Warcraft**-je (pár új képet láthattunk belőle – szép!), a Lucasarts **Star Wars: Galaxies**-e (ez talán még szebb!) plusz az ex-Orion főnök Richard Garriott új kora által gyártott... zott **Lineage 2** vezette. A Lineage csak nekünk, sápadt bőrű nyugati gamereknek ismeretlen, a









## 17



# PROJECT EARTH STARMAGEDDON

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban... Na jó, nem réges-régen, hanem inkább a távoli jövőben, és nem is egy messzi galaxisban, sokkal inkább itt, a mi saját bejáratú naprendszerünkben – úgy tűnik fertőző ez a Star Wars-mánia, meg a filmet sem kellett volna megnézni háromszor egymás után. Kezdjük újra: a távoli jövőben járunk. Az emberiség felélte tartalékait, a Föld lakhatatlanná vált, muszáj volt mozdulni. A technológiai fejlődésnek hála az űr mélységelt kutató pionírok felfedeznek egy lakható bolygót az Alpha Centauri-rendszerben, ez a Cognita. A sundiverek (így hívják az űrkutatókat) különleges anyagból gyúrt nők/férfiak. Meg tudják tenni azt, amire egymillárd emberből csak egy képes: Idegi csatoláson keresztül irányítják a hatalmas anyahajókat, a Bahamutokat. Az emberiség étvágya kielégíthetetlen, hamarosan a Cognita is szükössé válik számukra. A sundiverek ismét belevetik magukat a kutatásba, és most is sikerrel járnak. A Földtől meglehetősen távol, 68 fényévre, közel az Aldebaranhoz, a Taurus rendszerben találják meg a megfelelő bolygót. Villámgyorsan összeáll a kolonizációs csapat, vezetőjük pedig az a David lesz, akit hosszú idők óta a legtehetségesebb sundivernek tartanak. A flotta sikeresen megérkezik a Taurus-rendszerbe, de egy rejtélyes, a Föld felé tartó üstökös feltűnése megzavarja az unalmasnak induló küldetést...



Hosszan lehetnem értekezni a Project Earth műfajáról, miszerint ez egy űrben játszódó valósídejű stratégia, vagy egy taktikai elemekkel alaposan megtűzdelt űrflotta szimuláció, de azt hiszem én rövidre zárom a dolgot: a Project Earth egy Homeworld-klón, pont. A két éve megjelent Homeworld pontosan határozta meg azt a műfajt, amit ma űroperaként szoktunk emlegetni. Egységépítés, a flotta menedzselés, resource-ok begyűjtése, az ellenfél elpusztítása – a PE is ezen a kitaposott ösvényen jár. A Project Earth ugyan bevallottan klón, de ugyanakkor újítani is akar, ez pedig leginkább az innovatív (hogy pontosabb legyek: innovatívnak gondolt) irányításában mutatkozik meg. A jelszó: teljes szabadság, FPS-stílusú kezelés. Ez így, első hallásra nem is tűnik olyan rossz ötletnek, tekintve, a hogy az űr full 3D-s szabadságában valóban kézenfekvő ötlet, ha az iránygombok + egér kombóval akarunk a térben kóricálni. A gyakorlatban azonban már kevésbé működik a kezdetben olyan nagyszerűnek tűnő ötlet. A teljes szabadság gyakran átláthatatlanságot, káoszt eredményez: hiába pörgetjük-forgatjuk a kamerát, hiába zoomolunk ki-be, akkor sem találjuk meg azt az ideális nézőpontot, ahonnan tisztességesen le tudnánk vezényelni egy csatát.

A másik problémát abban látom, hogy (ellentétben a Homeworld-el) a fejlesztők itt minden funkciót egy képernyőre akartak zsúfolni. Nincs külön gyártás- vagy térkép-screen, minden a főképernyőn van, és ezeket az egyéb (többek közt a gyártáshoz, de a hajók effektív irányításhoz is szükséges) funkciókat a Ctrl nyomva tartásával érhetjük el – a kattintások ilyenkor nem akciót eredményeznek, hanem az ikonok közt barangolhatunk velük. A játékot fejlesztő Lemon Interactive nagyon büszke a (szerintük) „zseniálisan egyszerű” irányításra, szerintem meg jobb lett volna, ha (ezt is) átnyúlják a Homeworldből. Nagyon ritka az a játék, ahol kétszer (!) kell nekifutnom a tutorialnak, és a második küldetésnél már a kézikönyvet kell lapozgatnom, hogy a tutorialban el nem magyarázott funkciókat a magamévá tegyem valahogy. A Project Earth kezelését nem könnyű megszokni, nekem három-négy elbukott missziómba, és tíz-tizenkét ósz hajszáamba került, amíg normálisan uralni tudtam a kicsike főbb funkcióit. Ha túl vagyunk a kezdeti nehézségeken (és még nem döbrentünk rá, hogy egy bughalmazt kaptunk a kezeink közé – de erről majd később) akkor nyugodtan dőlünk hátra, és csodálkozunk rá a játék tagadhatatlan szépségére, és magával ragadó hangulatára.

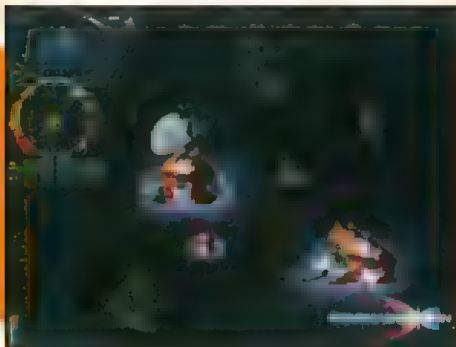




## PROJECT ÜRHÁBORÚ

A Project Earth nagyon szép játék, ez nem lehet vita tárgya. Annyira mondjuk azért nem szép, mint akármelyik leendő konkurenciája (gondolok itt elsősorban az Imperium Galatica 3-ra, és a Haegemonia – Legions of Ironra, azaz hazánk két üdvöskéjére), de a mai viszonyok közt tökéletesen megállja a helyét. A hajók (és az egyéb egységek) design-ja korrekt, az űr gyönyörűen néz ki, az aszteroidamezők látványosan pörögnek-forognak, a csaták pedig monumentálisak, villogó lézerekkel és hatalmas robbanásokkal tarkítva. A külsőn egyéb elemei is rendben vannak: a hangok jók, a szereplők szinkronhangjai úgyszintén (becsülendő dolog, elnézve sok más játékot, ahol előszeretettel alkalmazzák a programozógárda rokonságát az ilyen feladatok elvégzésére), a zen pedig egyenes nagyszerű. Engem leginkább Jarre bácsi korai munkásságára emlékeztetett, keverve némi modern elektronikus agydöngöléssel – kitűnően teremti meg a játék futurisztikus alaphangulatát, az biztos. A belső értékekkel (azaz a játék felépítésével, és menetével) sincs különösebb baj: ha megszoktad az irányítást, rá fogsz jönni, hogy a Project Earth nem más, mint egy teljesen hagyományos RTS, csak éppen az űrben előadva. A lényeg itt is ugyanaz, mint akár a Starcraftben – bányász resource-ot, gyűjts belőle pénzt, és építsd ki a flottádat, hogy aztán egységeket építhess, és elpusztíthasd az ellenfeled. A baj az, hogy túlságosan is hagyományos az egész. A Homeworld (kényszeredetten hozom fel a klasszikus játék nevét már sokadszor, de sajna adja magát az összehasonlítás) szerénytelen véleményem szerint sokkalta változatosabb feladatokat

tűzött elénk. Az még rendben van, hogy a Project Earth esetében két választható faj is van (az emberek, és a daemonok, ők a rosszfiúk természetesen), sőt a későbbiekben egy harmadik, energialapú (!) faj, a Vitechy is – csak ne lenne olyan veszettül kiszámítható az egész. A történet finom szólva klisészerű, enyhe Descent: Freespace emlékeket ébresztve minden jó memóriájú játékosban. A játék teljes mértékben nélküli a renderelt átvezető animációkat (lehet, hogy csak nekem hiányoztak) a történetet a missziók közti, a játék engine-jével összehozott, leginkább a hajókat mutogató cutszenek lökik előre, és azok is általában hosszú párbeszédéből állnak, mintsem hogy látványos történések vezetnének elénk. A PE fejlesztési rendszerre a régi, jól bevált sémákat követi, újdonságot alig fedezhetünk fel benne. A hagyományos RTS-ek épületeit itt a megépített hajók képezik, a „főépület”, az anyahajónk, ide hordják a cuccot a bányász egységeink (a bányászat az aszteroidákból történik, ezeknek három típusa is van – normál, jeges, radioaktív), és a többi alap/fejlesztő hajót is itt szerelhetjük össze. A többi (nem harcra szolgáló) hajó hasonló elv alapján működik: az emberek High-tech Mountig Bay-ét akár War Factory-nek is hívhatnák (a Daemonoknál úgy is hívják!), mert a harci egységek előállítására szolgál. A pénzcsináláson kívül még egy dologra érdemes (sőt: kötelező) figyelni, a hajóink energiaszintjére – ismét egyértelmű párhuzam a hagyományos RTS-ekkel. A Red Alert-ben erőműveket kell építenünk e célból, itt meg Solar Battery-ket küldözgethetünk ki az űrbe, a napenergiát megcsapolandó. Természetesen vannak upgrade –jellegű





fejlesztések is, ezeket a megfelelő épületben, azaz, szküemoá, ahogy épületben, hanem hajón végezhetjük el, a lehetőségek széles tárházából választva. Fejleszthetjük a Cyclops-ok (a bányász droidok) begyűjtési képességét, hajóink (a harci egységek) sebzését, védelmét, és még legalább egy tucatnyi dolgot. Újdonság, hogy minden esetben két upgrade közül választhatunk (pl: nagyobb sebzés a gyorsan mozgó célpontokra, vagy nagyobb sebzés a lassú hajókra), ha az egyiket végigfutattuk, akkor a másikat már soha nem fogjuk tudni megszerezni – az adott misszióban legalábbis. A fent leírtaknak megfelelően a sikeresen alkalmazható taktikák is hasonlóak a klasszikus valós idejű stratégiákban megszokottakkal. Bányász minél több egységgel, építs ki stabil bázis (esetünkben: flotta) védelmet – ezt legkönnyebben nagy mennyiségű Cerberus (sentry-gunként, automatikusan tüzelő ágyúként szolgáló egység az emberknél) legyártásával érheted el – verd vissza az ellenfél kezdeti próbálkozásait, hozz össze egy nagyobb flottát, és aprítsd fel az ellenfeled. A vegyes támadó egységek összeállítása itt is javasolt, nagyon kellemes büntető-kommandó tud lenni például az embereknél egy sok Furyból (alap vadász, kis sebzésű, de gyors) és két-három Charon-ból (nagy cirkáló, lassú, brutális tűzerő, rakéták), és néhány kamikaze-egységből álló csapat – az ellenfél rögzített ágyúinak tüzet szétszórják a Fury-k, az öngyilkos vadászok kikapcsolják a harci egységeket gyártó hajót, a mothershipet és a megmaradt védelmet pedig a Charon-ok brutális ösztüze szedi darabjaira. A Project Earth tán legszimpatikusabb újdonsága volt számomra az autoformációk lehetősége. Nem kell formáció

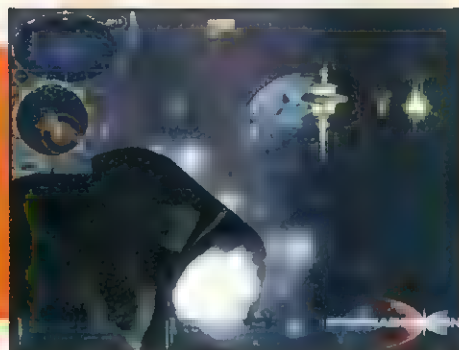
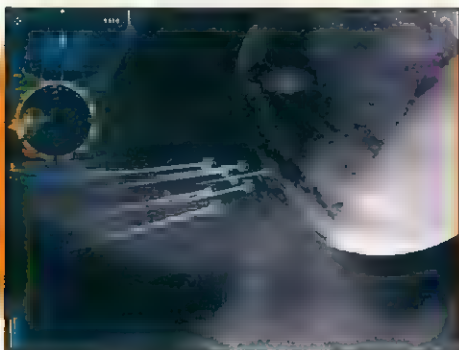
billentyűkkel szórakoznunk, a csapataink mindig a megfelelő pozíciót veszik fel: támadáskor V vagy X alakzatot, egy nagyobb hajó bevédésekor pedig a gömb-formációt. A szokásos „minél többet harcolt az egység, annál nagyobb tapasztalata lesz, és minél nagyobb tapasztalata van, annál jobban támad/védekezik”, műsorszámot itt is végigjátszhatjuk, ez nem igazi újdonság, de jó, hogy belepakolták. Tetszett még a „battleplane”-ek intézménye, ami azt jelenti, hogy három, egymástól eltérő helyszínen folytathatunk egyszerre küzdelmeket – a helyszínek közti közlekedés az ún. Warpgate-ek szolgálják. Jó és ötletes húzás, ilyesmiből kellett volna még több. Több, sokkal több, mert maguk a missziók bizony gyakran unalomba fúlnak. Nagyon sok „search&destroy”, küldetés van a játékban, és a többi, ettől eltérő feladat (anyahajó védelme, úrronccstelep felkutatása) is koppintott – na vajon honnan? Igen, Homeworld. Ez így kicsit sovány, aki nem kötelességből játszik vele (mint például én), az hamar meg fogja unni, és a sarokba vágja az egész Project Earth-öt, single player kampányostul, 15 építhető egységestül, multiplayerestül, mindenesetül. Apropó, multiplayer: van ilyen is, de őszintén szólva nem sikerült túl sok mindent kicsikarnom belőle. Deathmatch, cooperative a gép ellen, plusz a szokásos skirmish – nem túl bőséges kínálat. Ráadásul a netes játék nem is működött, és ezzel már át is térhetünk a Project Earth legfájdalmasabb pontjára...

#### A BUG'S LIFE

A Project Earth olyan szinten bugos, hogy az már kezd az elviselhetetlenség határát súrolni. Pár órányi játék után komolyan







azt hittem, hogy rossz verziót hoztam el a szerkesztőségéből, ez itt egy korai béta, vagy valamilyen belső tesztverzió, amit kiszórtak az újságoknak némi preview céljából – de nem, ez itt kérem a végső verzió. A játék előszeretettel dobál ki a desktopra (missziók közben persze nem lehet menteni, a hajamat majd kiteptem, mikor másfél órányi szenvedés után hirtelen a Dead or Alive 3 teljes, bikiniben pompázó hölgykoszorúja vigyorgott rám – ők vannak betéve háttérképnek), a nagyobb csaták közben iszonyatos belaszulásokkal produkál (gyakran előfordult, hogy a 2-3 frame-el „pörgő”, események fölött kétségbeesetten káromkodva, és az egeret hiába rángatva néztem végig, ahogy a flottákat atomjaira robbantja az ellen), a hang akadozik, a netes multiplayer egész egyszerűen nem működik, a hajók néha még agresszív-üzemmódba állítva is szexuálisan megtámadni az ellent, vigyorgva tűrik, hogy szétlőjék a tőlük pár méterre küszködő anyahajót, a skirmishben pedig néhanapján, ha olyan kedve van, elfelejti beadni az ellenfelet (!), és két óráig kutathatsz a semmi után, a missziók előtt valami iszonyatos hosszan tölt, simán be lehet alatta vágni egy kávé meg egy krémest – köszönöm szépen, de ez már pofátlanság. Ha nincs kész a játék, akkor ne tessenek kiadni, hanem bugfixelni keményen! Vettem a fáradságot és levelet írtam a fejlesztő Lemon Interactive-nak, szolidan érdeklődve, hogy ugyan már, mikor terveznek valami patch szerűséget kinyomni a Project Earth-höz? A válasz gyorsan megérkezett: patch lesz, de előbb a francia verzióhoz (!), aztán a némethez (!), és végül – nem tudják megmondani, hogy mikor – talán az angolhoz is. Szuper, fél év múlva talán már nem kell

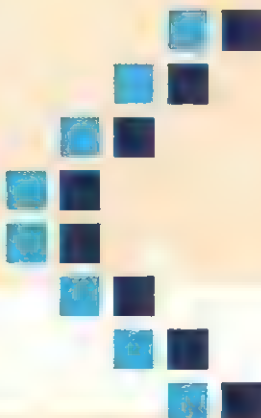
háromszor újratekdenem minden egyes átkozott küldetést, hogy a végére is jussak egyszer. A játék ráadásul veszett hardverigényes is, egy gigás proci és valami tisztességesebb T&L-es kártya nélkül nem is érdemes befogni, mert sírás lesz a vége. Külön öröm volt számomra, hogy XP alatt hatványozottan produkálja a fenti hibajelenségeket a drága (ezt még a fejlesztők is elismerik), olyannyira, hogy kölcsöngépet kellett kunyerálnom a tesztelés idejére, mert a nélkül talán még ma is az első missziót csinálnám.

#### VÉGÍTÉLET

A Project Earth: Starmageddon (hogy a teljes címét is kiírjam egyszer a végére) egy kellemes, látványos, és nem utolsósorban nagyon hangulatos játék, amivel a Homeworld rajongói kitűnően el tudják ütni az időt az újabb nagyjágyúk (nem from le még egyszer:

a két kitűnő magyar játék) megjelenéséig. A kihívás korrekt, nem lehet végigrohanni rajta, megfelelő számú egységet gyárthatunk le, és változatos harci stratégiákat lehet alkalmazni benne. Kicsit talán túlságosan „gyárts+pusztíts” irányba vitték el a játékot, de akit ez nem zavar, az nagyokat fog csatározni a Project Earth segítségével. Eredetiség nem sok van benne, inkább a mások által már kidolgozott ötletekre épít, de ezt legalább magas színvonalon, látványos külsőségek és bitang jó zene mellett teszi. Nem lehet szemet hunyni viszont a játék iszonyatosan bugos volta felett: a jelenlegi állapotában csak a nagyon bátraknak (meg az önkínzó hajlamúaknak) javaslom a Project Earth beszerzését, a többiek várják meg az ígért patch-et, és vegyék elő újból a Homeworldöt...

Liquid



#### ÉRTÉKELŐ

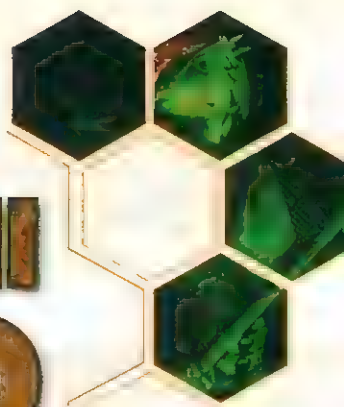
Látvány:	8
Játszhatóság:	6
Szavatosság:	7
Zene-hang:	8

**75**

**Eredeti ötletek teljes hiánya**



# THE ELDER SCROLLS III MORROWIND



A számítógépes szerepjátékok üdítőbb, ám nem különösebben emlékezetesebb darabjaként maradtak ránk az Elder Scroll sorozat kezdeti hajtásai. Az első két epizódot remekül felépített történet, érdekes, ám nem különösebben újszerű szisztéma, illetve a kor követelményelhez képest elmaradott grafikus kivitelezés jellemezte. Mindez eléggé bizonyított ahhoz, hogy az Elder Scrollok helyet kaphassanak a CRPG kultúra becsületesebb, derekasabb vívmányai között – ám azon fajta látványos áttörés, melyet a Might and Magic VI, avagy a Wizards and Warriors volt képes felmutatni a maguk idejében, az Elder Scrollnak eleddig nulla, azaz 0 alkalommal sikerült. Mindenkinél jár egy második esély – míg alkotól szerint, az Elder Scrollnak egy harmadik is. A történelem során valaha látott, leggrapszódikusabb szerepjáték eposz most Morrowind alcímen tesz újabb kísérletet az áttörésre: ezúttal láthatóan s érezhetően bedobtak itt mindent az alkotók, amit egy szerepjátékban bedobni illendő, illetve érdemes. Kérdés, a vehemens fejlesztőbrigád tagjai vajon kellően érettek-e azon tisztre, hogy a kezükben leledző, impresszív lehetőségeket könnyen megszerethető s kezelhető, kihagyhatatlan CRPG alkotással gyúrják. Egyszer volt, hol hold nem volt...

Főhősünk egy rabszállító hajó kajútjében tér magához rémálomásuktól s próféciáktól terhes (láz?)álmából. Ezekből világosan kiderül, hogy „Ő a Kiválasztott”, illetve nem eshet baja, mert az Őrök napi 24 órás védőőrzetet biztosít számára és egyéb, meglehetősen közhelyes gondolatok. Kalandozásaink kezdetekor, mint fogoly létezünk a hajón. Mihelyst a teknő kiköt Seyda Neenben, – ez egy, a Morrowind Tartományban fellelhető kis sziget – ismeretlen fogvatartóink ismeretlen megfontolásból szabadon engednek minket az ismeretlen vidéken, egyúttal terelendő még „nem-is-igazán-létező” főhősünket a karaktergenerálás rögzös útvesztőjébe. Egy pillanatra itt kénytelenek vagyunk megállni – nem szívesen ragadtatnám el magam ezen régóta várt s áhított folytatás legelején, ám: „tessék mondani: ezt a hajót hogy tették ki a kikötő, mikor nem van rajta kormány?”

Többek között a karaktergenerálás rugalmassága, példátlanul sokrétű lehetőségei teszik elmélkedésünk tárgyát a ma kínálatának fajsúlyosabb jelentkezői közé, így át is tekintjük az azzal kapcsolatos alapvető tudnivalókat.

## KARAKTERGENERÁLÁS

A Morrowind készítői igyekeztek interaktív módon oldani meg a karaktergenerálás kérdését. Mindez annyit tesz, hogy kajútban minket csitító rabtársunk tudakolja meg nevünket, akinek megadván azt: immár rendelkezünk névvel. A minket fedélzetre kikéréső ór után, a hajóhídon egy adminisztrátorba botlunk – ő az, kinek segédelmével deklarálhatjuk nemünket, alapvető kinézetünket, valamint faji hovatartozásunkat is. Utóbbi elvárhatóan már szerves hatást gyakorol képzettségünk alakulására is, valamint nemzettségünk mibenléte fajoként más-más javadalmakkal, illetve hátrányokkal jár együtt. Befordulván az adminisztrátor mögötti épületbe, a helyi Bölcs színe elé járulánk. Ő az, kinek segédelmével karakterünk minden főbb tulajdonságát testreszabhatjuk, egyúttal ez az a pont, ahol a Morrowind esszenciája első ízben hivatott kendőzetlen Jelenést produkálni. Szemben a kasztrendszer alapú CRPG-k – úgy hiszem, mondhatjuk – összes képviselőjével, a Morrowind lehetőséget biztosít az igényeinknek megfelelő, egyéni kaszt létrehozására, méghozzá két metódus jegyében is. Létezik a harmadik alternatíva, mikor is magunk választunk a mű által alapból kínált, temérdek számú kaszt valamelyikéből. Ezeket elrettentés gyanánt később közöljük is, ám előbb lássuk, mit s hogyan rejt a másik két metódus. Nos, a Morrowind alkotói kultikus Blade Runner hívők lehetnek, lévén az első metódus jegyében valóságos Voight-Kampf tesztnek vet alá minket kedvenc Bölcsünk. Döbbenetesen furcsa kérdéseket tesz fel, mint pl: „Az unokaöcséd valami dehonesztáló

becenévvel illet, s kedvét leli benne, ha mások előtt is így szólíthat téged. Mit teszel? A Kitalálsz valami becenevet neki, ami még bántóbb a számára, mint az általa használt becenev a számodra. B. Jól megve-red és közlöd vele, ha tovább folytatja, akkor a vérét is kiontod...” blablabla. Van vagy tíz kérdés, melyek végén a Bölcs válaszaink alapján megállapítja kasztbéli hovatartozásunkat. Miért lettem mind a hatszor bérgyilkos...? Tény, hogy a rutin ötletessége ellenére is roppant könnyen kiismerhető, a válaszlehetőségek feketék-fehérek. Ha egy általunk adott válaszban bármely vonatkozásban győgyűvekről van szó, úgy a gép jótét, győgyűvekkal serptertelő lélekkel könyvel el minket, s szinte biztosra vehető a papi kasztba, avagy egy, azzal közeli rokonságot mutató osztályba történő besorolásunk. Nézzük azonban, mit s hogyan takar a Morrowind szisztéma a gyakorlatban. Alaptulajdonságaink nyolcan vannak, s ahányan ők vannak, az nyolc. Speed – gyorsaság, intelligence – szájról olvasó készség helyett intelligencia, willpower – akarat-erő, luck – szerencse, personality – személyiség, egyfajta személyes vonzerő, strength – nyers erő, agility – mozgékony-ság, endurance – tűrőképesség. A mű háromféle harcmodort, helyesebben: skillcsoportot ismer. Mégsem járunk távol a valóságtól, amennyiben harcmodorként (is) beszélünk róluk, lévén ezen csoportokban benne foglaltatnak a csoport profiljához tartozó, ön-s közveszélyes képességek hosszas sorai is. Első a Combat góc, telis-tele a nyílt színű fizikai hadviseléshez szükséges s célszerű képzettségekkel. A Mágia itt Magicka néven fut, míg működési elve, a bűvigék hozzáférhetősége a már számtalanszor bevált, szférikus tematikán alapszik. A Stealth csoport ad teret minden, gyanús-ítkos képzettségnek s képességnek, így pl. ezen góc fejlesztése révén doppingolható zárnyító képességünk, zajhallásunk, egyúttal az akrobatikus mutatványok – melyek jól jönnek teszem fel vetődés során – is itt találhatók.

A Morrowind karaktertematikája a kasztokból származtatható elsődleges, másodlagos képzettség-csoportokon alapszik. Így sejtethető minden egyes kaszt rendelkezik elsődleges, illetve másodlagos képzettségekkel. Ezen megoldás révén már érthető, mit is takarnak valójában az általunk létrehozott, szuverén kasztok: hogy melyek legyenek elsődleges, illetve melyek másodlagos képzettségeink, arról ízlés szerint dönthetünk magunk is, avagy választhatunk egyet az alapból hozzáférhető karakterosztályok közül. Három, főbb képzettségcsoport mellé hét-hét variáció dukál – így jön ki a módfelett impresszív, 21 kasztot kínáló repertoár. Ez persze csupán formalitás, mégha a kasztok egészen ötletes variációkat is tartalmaznak. A Morrowind egyik legfőbb vonzereje ezzel együtt is az osztályok megkötéseket nélkülözni kész hangolghatósága, s így a saját játéksítlusunkhoz leginkább „fekvő”





kaszt megalkotása. Aligha kérdéses, hogy százból kilencven játékos újabb s újabb karaktert készít, míg a mű alapvető lehetőségeinek megismerését követően végre kialakulni látszik az a főhős, akivel igazán hatékonyan tud nyomulni. Üdvöztető, hogy a Morrowind készítői a Dungeon Siege alkotóival együtt ébredhettek rá a szintlépések alkalmazásával tetszés szerint fejleszthető skill-szisztéma idejétmúlt, ványatag voltára. Van helyette a GPG hack'n' slashéből már jól ismert, „használok és fejlesztem” nyomvonal. Emlékeim szerint a Wizards and Warriors hasznosította elsőként ezen modellt, melynél következetesebbet, logikusabbat aligha várhatunk el a műfajtól. Arról van szó, hogy minden egyes képzettségünk annak függvényében képezheti fejlődés tárgyát, milyen gyakorisággal is használjuk azt. Ennek értelmében, atchletics skillünk fejlesztéséhez bizony bőven elég lesz, ha éjt-nappallá téve kocogunk a vidéken, amúgy rogyásig. Hasonló a helyzet minden egyes, mágia, avagy fegyver alapú skill esetében is: meglehet, hogy felettébb visszataszító ork bérnyilkosunk elvi síkon a rövidebb pengékkel ellátott vágó és/vagy szűrőfegyverek forgatásában jeleskedne igazán, ám ha forszírozuk őt a daikatana használatára – majd nem, egy teljes órát fightoltam érte – úgy kedvenc varacskbajnokunk idővel bele-bele tanul a hosszú pengével áldott fegyverek használatába is. Így nem túlzás állítani, hogy a Morrowind kasztrendszerei pusztán formalitások, ha úgy tetszik: üdvöztető irányvonalak. Bizonyos kasztokkal történő játék után, a mű iránt fogékony felhasználók azonban 99%-os valószínűséggel hoznak majd létre teljesen szuverén karaktert, mely teljesen szuverén karaktereknek a Morrowind nagyfokú odaadással s hálával (!) kész teret adni. Ami bizony, nem kis szó. Ezért írjuk nagybetűvel: nem kis SZÓ. Említést érdemel még egy jópofa, CRPG-ben még nem látott megoldás: ez főhősünk csillagjegyének belövése. Az itt ábrázolt univerzum 13 jegyet ismer, melyek más-más

módon befolyásolják karakterünk jellegzetességeit, értsd: minden egyes jegy bizonyos javadalmakkal, hátrányokkal súlytja őt.

A Jelen, netán a Jövő Zenéje? FPSRPG – MOST! Manapság már nem kocsiyeresztést érdemlő tétel FPS alapú RPG-t kínálni, lévén egyre több és több képviselőt nyer ezen műfaj. Gondoljunk csak a Wizardry legújabb epizódjára, avagy a Might and Magic XI teheneire – de csak ha muszáj. Hiába is azonban az FPS alapú ábrázolásmód, grafikus szempontok szerint a fent említett programok kisebb-nagyobb gyermekbetegségekkel küzdöttek. A Morrowind láttán azonban egyértelműen megállapítható, hogy az FPS alapú szerepjáték látványszínvonala immár egy emelettel feljebb költözött. Mondhatnók, minden egy klasszissal szebb. A játék bizonyos pillanataiban már-már az az érzése támad a felhasználónak, hogy renderelt átvetett moziban gyönyörködik – holott az egész „játék csupán.” A cselekmény, s így a játék alapvetően két fronton zajlik: nyitott, illetve zárt területeken. A nyitott területek egészen atmoszférkusak, textúra illesztési hibáknak nyomát sem látni, ám az alkotók által megalkotott, szűreális fantasy világ roppant erőteljes volta az, mely révén a Morrowind vitán felül kiérdemli a jelenleg hozzáférhető CRPG-k legszebbjének járó titulust. No persze, az ára ennek is megvan: hiába is duruzsol Móricka gépében a tutányos GeForce kártya meg a nagycsomó ram – az alkotók nem bizonyultak kellően felkészültnak ahhoz, hogy a Morrowind grafikus színvonalát minden körülmények között zökkenőmentesen éltetni kész motort életre hívják. Magyarán szólva, zárt területeken hasít a motor százszal, míg nyitott területek megjelenítésekor, sebessége hajlamos lecsökkenni élvezhetőre. Ilyenkor bizony az igazán kiforrott, „professzionális” FPS motorok – Quake3, LiTech – ódon trükkje, a „csak-a-földet-nézem-és-megyek” sem segít, a képráfrítés egyszerűen kénytelen az üdvöztető határérték akkumulálására. Túlszámyalásról pedig ne is tessék álmodni. Érezhették egyébiránt az alkotók

is, hogy szájtátásra sarkalló látvány ide vagy oda, gondok lehetnek a nyitott vidékek képráfrítésével. Jó példa a Gothic, ahol maximumra állítván a belátható horizonttávolságot, simán csekkolhattuk a tőlünk száz méterre kergető madarakat. Tegyük hozzá: olyan grafikus színvonal jegyében, melynek még a Morrowind mellett sincs oka a szégyenkezésre. Itt ez a határ sacc húsz-harminc méterben határozható meg, ami viszont röhejesen kevés – minden jel arra mutat, ennyit mernek a készítők bekalkulálni. Az is az igazság része, hogy minimumra állítván a horizonttávolságot, a nyitott területek is egész szépen „frissződnek.” Viszont az ember így minden pillanatban úgy érzi magát, mint Nicole Kidman az Othersben. ( Charles-al egymásra találós jelenet. Remek mozi, ajánlom mindenki figyelmébe. )

## KEZELGETHETLEK?

Akik figyelemmel kísérték a Morrowind munkálatainak közszemlére tett kulisszatitkait, valószínűleg belezsibbadhattak a beígért, hyperkényelmes, reformergyanús kezelőfelületekkel kecsegtető híradásokba. Nos, valóban. A kezelés egészen fogyasztható, jöllehet reformergyanúsak csak abban az esetben nevezhetnénk, amennyiben fátylat borítanánk a 97-es keltetésű System Shock II-re. Az irányításmóddal ugyanis hasonló: jobb clickre bejelentkezik az interfész, míg a világ – hát ez van, sajnálom – lepauseálódik. Az interakcióra képes tárgyakat a „fogd és vidd” metódus jegyében csoportosítjuk át karakterünkre tárgylistánkból, avagy szabadulunk meg tőlük egyszeri, világba való kattintással. Így: lclickl. Az általunk egyszerre mozgítható tárgyak mértéke egyébiránt határozottan impresszív – ork bérnyilkosom csak akkor volt végre hajlandó jelét adni immobilitásának, mikor egy zsványtanya kifosz-







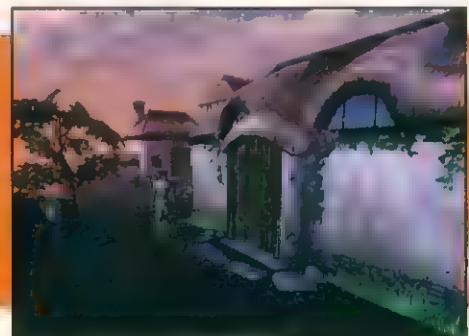
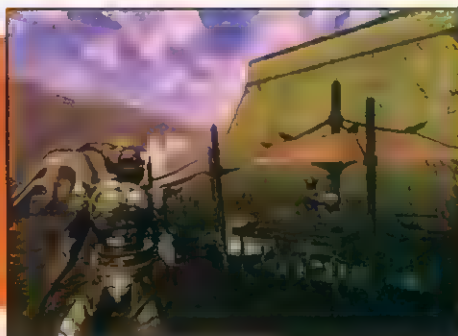
tását követően a 32-edik lábost is el óhajtottam volt rakni. Fontos tudni, hogy teherbírástunk összefügg fatigue – éhség, kimerültség – jellemzőnkkel, mely jellemzőt egyébként a játék egésze alatt figyelemmel kísérhetjük. Zöld csík. Futás, valamint harc közben ez folyamatosan csökken, míg mozdulatlanság, avagy gyaloglás esetén újratöltődik. Gáz akkor van, ha elfogy: ilyenkor főhősünk hajlamos beajulni, s addig fel sem tápáskodik, míg fatigue értéke nem kúszik újra legalábbis minimális szintre. Minderről azért ejtek szót mert csak, illetve a karakterünkre aggatott védőfelszerelés – páncélok, kesztyűk, stb – már önmagukban is rá nehezedeő súlyként értendők. S igen logikusan: minél több súlyt cipel karakterünk, fatigue értéke annál rohamosabb ütemben fogy mind rohanás, mind hadviselés közben. De minek rohanni? Vetődhet fel a kérdés. Nos, netszerte éri a művet számos elmarasztalás, mely szerint a főhős által diktált tempó meglehetősen kímért. Való igaz, gyalogszerrel róni a vidéket sápasztó cselekedet, míg a folytonos rohanásnak fatigue értékünk látja kárát. Karakterünk fejlődésével persze mind ezen jellemző, mind főhősünk gyorsasága egyre magasabb lesz, így inkább csak a kezdetekkor jelent ez gondot. Ha gond egyáltalán. Jómagam apróbb, ám nem különösebben zavaró kényelmetlenségként éltem meg. A Morrowind, bizonyos szempontból méltatlan módon nem rendelkezik beépített tutorialal, így pár alapvető funkcióbillentyű, cselekménysor ismertetése jön.

Pár alapvető funkció, cselekménysor ismertetése A TAB billentyűvel bármikor átválthatunk 3rd person nézetre – akárcsak a Gothic-kal nyomulnánk. Remek hozadék, hogy a főhősünkre aggatott cuccok, kezében tartott fegyverek kivétel nélkül ábrázolásra kerülnek itt is – minden jel arra mutat, a szakma már megköveteli ezt. A „t” billentyű segítségével fogunk pihenő állás/fekvőpontra helyezkedni, mely profílija szerint az ódon RPG-kben már ezerszer látott megoldást öregbíti, ám teszi ezt kényelmes, elfogadható

formában. Pihenés alkalmával mind kimerültségünk, magickánk, s elvesztett életerőnk is regenerálódásba fognak – célszerű persze a rest until healed pontot választanunk. A főhősünk kezében tartott dorgálóeszköz az „f” billentyű egyszeri megnyomásával hívható úgymond: elő, míg újabb megnyomására leeresztjük azt. Hasonló a helyzet mágia terén is – click az óhajtott bűvigé, míg bekészítéséhez tessék az „r” billentyűhöz folyamodni. Ekkor bal egérgomb hatására már akciózni kezdünk, mely akció sejtetően a bekészített eszköz mibenlététől függ. Fizikai fegyverek esetén suhintunk, lóbálunk, lövünk, míg bekészített bűvige esetén kasztolunk. Leterített, s minden jel szerint kifosztható opponenseink emyedt hullája felett space-t nyomva nyerhetünk betekintést a búcsúztatott lény személyes értéktárgyainak soraiiba, melyek tulajdonjogának átvállalása immár a mi hálás tisztünk s feladatunk.

## SZÉJJEL LESZEL ÜTVE!

Eképpen hajlamos felkiáltani a Morrowind játékos, midőn eliminálható és/vagy egyenesen eliminálendő lényvel hozza őt össze a játékvilág szeszélye. A harc valós időben zajlik, ám tárgylistán aktiválásával bármely pillanatban megállíthatjuk azt. Ez akkor jön jól, amennyiben az ütközet keményebbre fordult volna, mint eredetileg terveztük volt. Bizony, itt nincsen „elnézéstbocsánat”, ha valaki le tudja zúzni karakterünket, s neki esze ágában sincs kerekét oldani, úgy le is „zúzzattatjuk”. Game over. Senkit sem kívánok arra buzdítani, hogy karakter generálás alkalmával ne olvassa el az összes csillagjegyet, ám pl. a rituálé jegyében született jelentkezőknek tők jó: naponta egyszer 100 HP-t gyógyíthatnak magukon, mely képesség több esetben is életmentőnek bizonyul. A fight különben nem egy bonyolult ügy – oda-mész, ráírányítod a célkeresztet a személtárára, és ütöd. Némileg frusztráló ugyan, hogy nem tellett egy folyamatosan-ütő-billentyűre: elő-elő fordul, hogy karakterünk találát előtt őt-hat luftot produkál, ami







azért idővel rettentően irritáló. Beszélünk itt a kényeszerű bal click nyomogatásról. Egyébiránt a csapás erejét is meghatározhatjuk: minél tovább tartjuk lenyomva a bal egérgombot, karakterünk annál több energiát fektet abba. Ezen csapások sejtetően jóval jelentősebb sebzéssel, ám tetemesebb fatigue veszteséggel járnak együtt. Arról nem is szólva, hogy kivitelezésük közben az ellen vígan lakmározik rajtuk. A direkt alapokon nyugvó fegyveres harc így rendszerint bősz bal click nyomkodásból áll – később már elég lesz kifejlesztenünk valami egészen tápos fireballt, és: volt falu, nincs falu. A távolsági hadviselés kapcsán rosszállásomnak kell hangot adnom. Következik a rosszállásom: a nyilakat a Morrowind számolja – rendben van. Tény s való, hogy valamilyen szinten azért meglehetősen következtelenek a Diablo 2, a Dungeon Siege „végtelennyilas” heroszai. Ám a Morrowindben nem léteznek permanens dobócsillagok. Avagy dartok. Illetve léteznek, ám csak addig a pontig, míg használatba nem veszed őket. Hajítod, elveszted. Búcsút mondhatsz neki. Ez elég nagy kitolás az alkotók részéről, lévén a ninnyákat egyik leg-alapvetőbb harcmodoruktól fosztják meg, egyúttal a marksman képzettség fejlesztése is jóval körülményesebb így. Sajna nem fogjuk Wizards and Warriors módra kiszedegetni +5-ös shurikenjeinket az ellenfél homlokából, s ez: lelobozó.

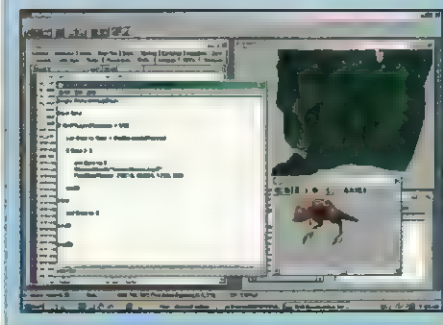
## MAGICKA

A mágia egy azon pontok közül, melyekben a Morrowind rendkívül erős, egyszersmind rendkívül látványos is. Hogy minden bűvige mellé egyedülálló vizuális, illetve audio effektek járnak, annak nagyon örülünk – ám a mágjarendszer ötletességéhez, lehetőségeihez fogható számítógépen még nem tapasztalhattunk. A már alapból hozzáférhető varázslatokat egymással kombinálva új, általunk fejlesztett spelleket hozhatunk létre – csupán kreativitásunk, valamint személyes jóízűsünk szab határt a bemutatható mágikus trükköknek. Fontos tudnunk hogy nem

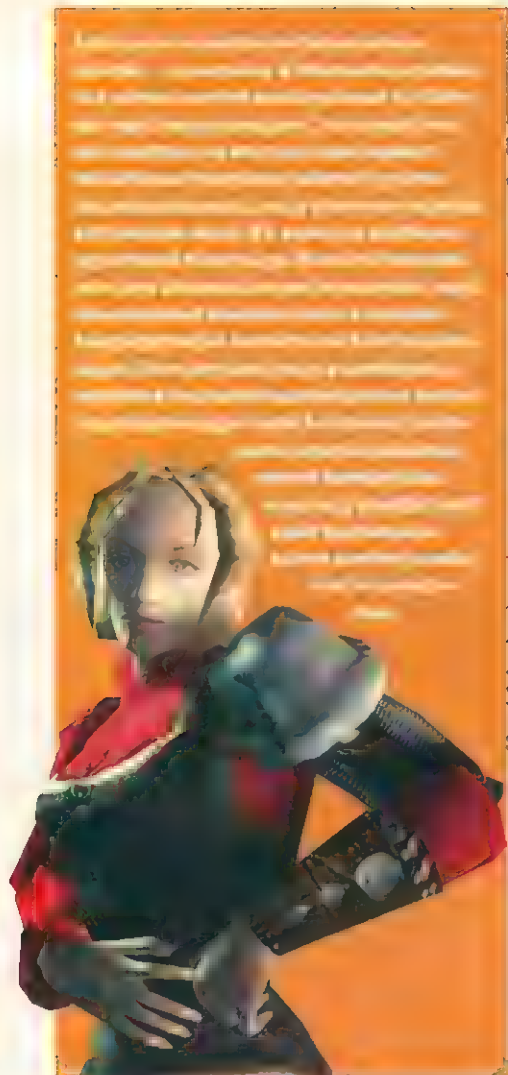
létezik karakter, ki szükség esetén el ne mélyedhetne a mágia tudományában, mint ahogy azt is, nem létezik kaszt, melyhez ki ne fejleszthetnének a számára egészen jól kamatoztatható spell-kombót. A teljesség igénye nélkül, pár példa: Jászokodásban is járatos karakterek számára jó választás lehet jump varázslatot kombinálni feather fallal – így sérülésmentesen, egyúttal garantált hatékonysággal szökkelhetnek fel hegyek, magasabb tornyok tetejére. Magaslatokra. Ezek olyan pontok, ahol az ellenfél – megfelelő varázslat hiányában – nem képes utánuk eredni. Levadászásuk innentől fogva már gyerekjáték. Gyanús elemek, kétes arcok s tolvajok sem kell, hogy tartózkodjanak a varázslatoktól, sőt: ha eszük van, az álkuicsokkal való, állandó jellegű bíbelődés helyett az ajtónyitás bűvigét kombinálják láthatatlansággal – a szisztéma roppant ötletes és flexibilis. A számos varázslóiskola rengeteg nagyszerű lehetőséget rejt magában. Az alkimia segítségével minket egészen meglepő tulajdonságokkal felruházó varázslatokat kotyvaszthatunk, avagy az enchant – megbűvölés – szféra fejlesztése útján, idővel magunk is készíthetünk varázstárgyakat. Ez a program egyik legizgalmasabb lehetősége – vannak ezek a soul gemek, azaz lélekkövek. Némi irányított AD&D hatás figyel itt be, méghozzá kendőzetlen formában. A klasszikus szerepjáték rendszer trap the soul bűvigéje Morrowindben is hozzáférhető, jóllehet soul trap – lélekcsapda néven. Feladatunk a varázslat elkasztolása után szaladgálni a megtölteni kívánt lélekkövel, majd a lehető leghatékonyabb módon, egyszersmind lehető legrövidebb időn belül csapkodni le a lelkétől megfosztani óhajtott entitumot. Amennyiben elég gyorsak voltunk, – értsd: tart még a varázslat – úgy a lélekkő magába zárja a lény lelkét, s onnantól fogva már hasznosítható az, tárgyak mágikus megbűvöléséhez, feltöltéséhez egyaránt. Megjegyzés: mint látni fogjuk, Morrowindben bizonyos kereskedők is vállalnak efféle műveleteket, ám az igazán használható varázstárgyak vételárának

„Szerencsésnek mondhatom magam, hogy időnként megkérdeztek engem is. Ken (Rolston; lead game designer) és Todd (Howard; project leader) gondosan vigyáznak az univerzumra, ugyanakkor folyamatosan kikérlik az alkalmazottak véleményét bizonyos dolgokról. Bűdös e Sheogorath lehet-e, vagy illatos? Tud-e mindkét kezével írni a Császár? (Ez a Birodalom egyik legnagyobb rejtélye, amire csak az Elder Scrolls XIV: South-Western Skyrim Suburbia c. epizódban tudjuk meg a választ. A coloviai bírtokok Jobb Kezes Ligájának szent meggyőződése, hogy jobb kezes, mint minden Császár, aki Igaz Vérű [az örült Pelagius és dunmeri felesége, Katarlah természetesen balkezesek voltak]; ugyanakkor a kaballisztikus Sinlistera szerint emberünk nem csupán bal kezes, de jobb keze is bal; míg mások úgy vélik, a Császár a lábbal írás ősi Bosmer művészetében járatos). Vagy éppen arról, meddig tartott az Ötéves Háború Valenwood és Elsweyr között? (Válasz: öt évig.);”

Ted Peterson  
Idegészítő Irodalom





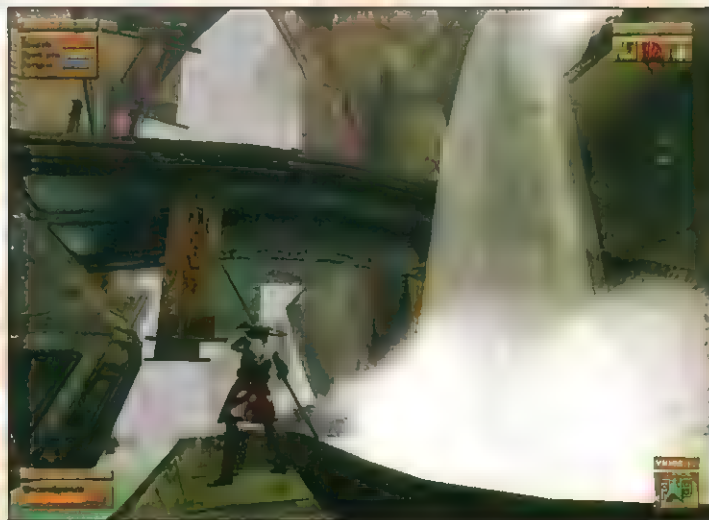
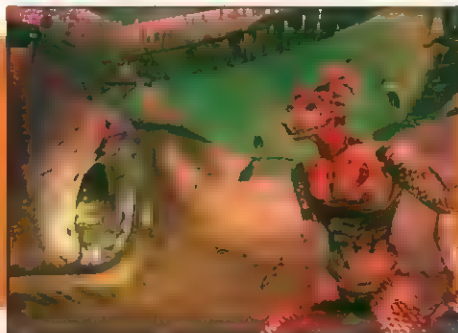


fedezése, még ha hajlandóak is lennénk rá, közel lehetetlen. Hogy miért is, az kiderül a gyalaszekcióból. Lényegesen jobb megoldás tehát, ha magunk indulunk el a megbúvó és magasztos tudományának érdekfeszítő útján.

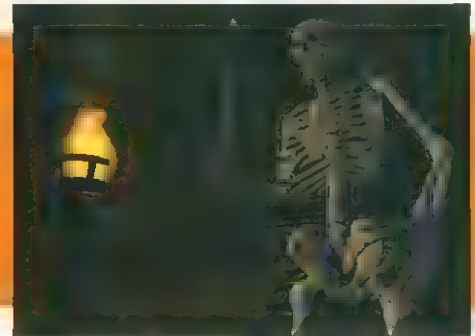
#### GYALASZEKCIÓ

A művel kapcsolatos egyik legfőbb probléma a már érintőlegesen becinkelt grafikus motor instabil mivolta – a darab bizony hajlamos a legváratlanabb pillanatokban el-el szállni, ugyanakkor semmiféle, vele egy időben futtatott programot nem hajlandó megtűni maga mellett. Ezek technikai jellegű kérdések, ám akad itt tucatnyi, esetenként a játék élvezhetőségét, ha szabad illet mondani: hitelességét degradáló sajátosság is. Hogy érthető legyen, egy ide vágó példával indítok. Pihenés után egy kitaposott, láthatóan gyakran használt útvonalra lettem figyelmes, rajta emberke. Beszédbe elegyedtünk, s rövid szóváltás után világossá vált: ő egy afféle útonálló, aki több-kevesebb sápra rántja le az átkelni haladókat annak függvényében, mennyire is tartja ellenszenvesnek aktuális kliensét. Miután közölte velem hogy tőlem teljes mértékben idegen az efféle üzletpolitika, jó RPG hagyományok értelmében: dulakodni kezdtünk. Meg kell mondjam, a zsvány valamivel táposabb volt karakteremnél, így lenyomott mint postás kisasszony a btyeget. Elszonyolodva tölti vissza az ember az állást, majd elhatározza: nekifut újra, hátha... ezzel szemben, a zsvány semmi jelét nem adja sápszedő szándékának, zökkenőmentesen sétálhatunk el mellette. Csak s kizárólag abban az esetben vezet el őt ultimátumát, ha megszólítjuk őt. Ez rossz. Rossz az is, hogy semmiféle információt nem kapunk arról, vajon mennyi van még hátra az éppen csépett lény HP bankjából. Se egy kis Might and Magic féle HP-bar, se vizuális szinten érzékelhető sérülések – bizonyos keményebb összecsapásokat ezen hozadék valósággal – érdekes dolog ez – életveszélyessé tesz. Sajnos az egyébként egészen ügyes

rutinokkal megtámogatott városiakok is hajlamosak beégni. Egy pro, majd egy kontra következik: történt, hogy ork bérgyilkosomnak egyszerűen szüksége volt arra a dobócsillagra amit a helyi kereskedő árult, viszont hiányzott még pár arany a megvételéhez. Mit nekem csezmá, mit nekem áztadt, redved ork-ing? Eladogadtam mindenemet klottyatyáim, így szert tehettem az áhított dobócsillagra. Ezek után ember nem volt, ki szóba állt volna velem, sőt lépteimet dőbent felkiáltások kísérték: „Te redves ork! Nem szégyelled magad, anyaszült meztelenül mutatkozol?!” Meg: „Hú, sietős reggeled lehetett, ork!” Ez igen, ezek a kis figyelmességek roppant fontosak. És akkor jön a kontra: miután világossá vált, hogy jobb lesz megtartani a ruhákat, más alternatíva után néztem. A más alternatívát esetünkben a kereskedő galériája jelentette: felbattyogtam a lépcsőn, szépen levámoltam a kereskedő ezüst gyertyatartóit s üvegtálkáit, majd egészen jó áron eladtam őket a tárgyak eredeti tulajdonosának. Szóval, itt egy egészen szép húzás, ott egy egészen ronda baki. Hát hol nézné végig egy kereskedő, amint a betérő ork halál nyugodt pózával feltörtet a galériájára? A Morrowindben ábrázolt világ tehát nem minden esetben reagál elvárhatóan cselekedeteinkre, s ezt bizony alaposan ki is lehet használni. S hogy érdemes –e? Azt kell mondanom: amit az engine enged, az belefér. Egy kisebb kényelmetlenség a vállalt küldetéseinket tárgyaló naplóban is befígyel, mely a játék előrehaladtával egyenes arányban növekszik – a végére már haját tépi a játékos. Nos, a teljesített questeket a mű érthetetlen módon nem tünteti el naplónkból, s nem is hoz létre „teljesített küldetések”, avagy valami hasonló linket: hosszabb játékidő után lapozgathatunk ezerrel, míg a nekünk kellő információkra lelhetünk. Ez viszont határozottan kényelmetlen, méltatlanul gyenge megoldás. A játék által szerepeltetett kereskedők aranykapitása meglehetősen szűkresabott. Ennek révén persze, kezeink idővel gúba köttetnek – már ami az irányított tápolás lehetőségét illeti. Tegyük fel, szert







teszünk egy több ezer aranyat érő varázstárgyra, melyre történetesen semmi szükségünk sincs – viszont eladván azt, vehetnénk karakterünknek valami általa nagy haszonnal forgatható/kamatoztatható cuccost. Nem fogunk, lévén kereskedő nem lesz Morrowind szerte, kinek elegendő pénze lenne megvásárolni azt. Valószínűleg a játékegyensúlyt féltették az alkotók ezen húzás iktatásakor, ám a megoldás sokkal inkább tűnik övön aluli kitolásnak, semmint elfogadható orvoslatnak. Az NPC-k immobilitása egy olyan dolog, amibe megint csak bele lehetne kötni, ám el is lehet fogadni – jómagam utóbbira hajlok. Egy ekkora méretű világban kifejezetten jól jön ha biztosak lehetünk benne, adott NPC két hónapra való játékidő után is ugyanott lesz, ahol hagytuk őt – noha aligha nevezhetnénk ezt realiztikusnak. Némileg lelombozó tud lenni továbbá, hogy sanszuk nem lehet barátságos emberekkel, lényekkel találkozni a vadonban. Ott csak a gyakas megy – sehol egy karaván, egy véletlenszerűen generált utazó, avagy valami ilyesni. Jóllehet ezek iktatása révén a Morrowind világa minden idők eddigi legprofibb CRPG világa lehetett – bűvös szó, állj emitt – volna. A világ tehát még itt sem elegendően élő ahhoz, hogy 100%-osan komolyan vehessük – márpedig a cél ez lenne.

melyeket elképzelései s felkészültsége lehetővé tesznek. Jómagam komoly, elkötelezett Morrowind társadalom kialakulását várom a közeljövőben.

### JÁTEKÉLMÉNY

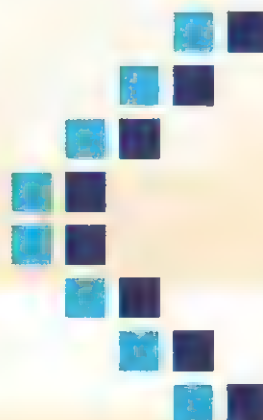
Nem ritka, hogy szerepjátékok kapcsán a „hatalmas, iktóztatós nagy” jelzőkkel riogatják egymást játékosok, mikor azok méreteiről beszélnek. Nos, a szerepjátékok valóban nagyon szoktak volt lenni – éppen ennek köszönhetik szavatosságukat. A Morrowind világánál nagyobbbat s szabadabbat ellenben még aligha láthattunk a szórakoztató informatika amúgy már nem keveset látott mezein. Ez a játék ugyanis tényleg hatalmas, iktóztatós nagy, mondhatnók irdatlan méretekkel bír – mind bejárható területek, mind történeti támogatottság szintjén. Szemléltetés végett: egy amerikai fickó úgy magyarázott ki egy negyvenedik szintű karaktert, hogy egyáltalán bármi köze lett volna addig főhőének a játék „core”, főbb történeti szálához. Egy másik Morrowinder állítása szerint hetek óta megy egyazon irányba, de még mindig nem álta fal, avagy

leküzdhetetlen akadály robusztus lovagjának robusztus lépteit. A sallangok tehát, melyekkel sajna mind a szakma, mind a híradások szívesen dobálózhatnak: „hihetetlenül nagy, bejárható területek, elképesztő szabadságfok!” a Morrowindben bizony beigazolódni látszanak. Ismer már ez a műfaj számos, méltán klasszikussá lett darabot – Wizardryk, Might and Magic, Gothic – melyikőjüktől is tagadhatnánk meg azon érdemet, hogy hatalmas világgal rendelkeznek. Morrowind világa azonban már-már akkora, hogy az ember csak úgy létezik benne, aztán csinál, ami éppen adódik. Fennáll a veszélye, hogy bizonyos játékosokat alapból ei is riaszt a szabadság íyetén foka – ám az előbb említett Morrowinder negyvenedik szintű karaktere, kinek máig nincs semmi köze a játék főbb cselekményszálához, remélhetőleg őket is meggyőzik: ijedtségre semmi ok. Egyetlen sanszuk, ha elfogadjuk: a Morrowindet csak egészen hosszú ideig, s csak egészen komolyan lehet játszani. Ám pontosan ez az, ami egy szerepjátéktól elvárható s üdvöztő.

*Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj, a Dalia, a Roppant*

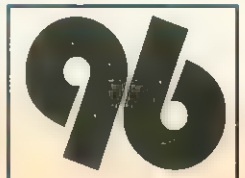
### CONSTRUCTION SET

Léteznek akik elmarasztalják a Morrowindet a többjátékos támogatottság teljes hiánya révén. Ezen alapvetően statikus, történetközpontú világmodell azonban egyértelműen alkalmatlan a multiplayer alapú játékokra – az alkotók nem titkolt célja az volt már a fejlesztési munkálatok alatt is, hogy a valaha keltezett, legnagyobb egységes CRPG tapasztalást hozták létre. Ezen írás pillanatában ki merem jelenteni, hogy fáradozásait siker koronázta – a kizárólagos szülő CRPG-k között a Morrowind a jelenlegi úber. A darab örökérvényű szavatosságát a játékkal érkező fejlesztőkészletek garantálják, melyek segédelmével mindenki olyan világot, sőt lényeket (!) hoz létre,



## ÉRTÉKELŐ

Látvány:	10
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	10
Zene-hang:	9



**Remekbeszabott, hatalmas világ... Mely el-el száll**



# MANHATTAN PROJECT DUKE NUKEM



**Duke Neked, Tyúk Nekem!** Ezzel együtt is elmondható, hogy Duke bácsi harmadik eljövetele immár szemtelenül sok esztendeje várta magára. Az őskorban keltezett platformhős 1996-ban hódította meg a harmadik dimenziót, s vált a Földön valaha megfordult legiskeresebb FPS hősök egyikévé. Tucatnyi kiegészítőt követően szárnyra kaptak a híresztelések az izompacsiérta további kalandjainak készültéről, mely munkálatok a Duke Nukem Forever címre keresztelt projektet takarják. S takarják, egyre csak takarják – immár számolatlan éve. Egy azon fejlesztések közül, melyek nem igazán óhajtanak befutni. A tavalyi E3-on bemutatott trailer alapján – mely egyébként a Manhattan Project korongon is ott figyel, megtekintése kiemelten javallott – egészen erős, látványos, hamisítatlan Duke játékra számíthatunk a Duke Nukem Forever képében.

Egyetlen hősnak sem tesz jót, ha túlzottan hosszú időn keresztül hallgat magáról. Nos, az ezekben a pillanatokban is őt nyüstölő rajongókon túl, Duke Nukem lassan már hetedik éve burkolódik hallgatásba, s egyelőre semmi biztosat nem tudhatunk róla, mikor lesz lehetőségünk újra belebújni robusztus testébe. A 3D Realms érezhette, hogy a Dukera éhes rajongók tűréshatára rémisztően közel már – így a Duke Nukem Forever előtt egy, a kezdeti Duke hajtásokra emlékeztető darabhoz adták kuitfigurájuk nevét, illetve valószínűtlen méretű bicepszt is.

alán léteznek akiket meglepett, hogy platformhősként emítettük Duke Nukemet. Pedig tényleg, a kigyúrt, „hajpamacsó” idola az ID Software korai platformhőseivel, Commander Keennel karöltve mutatkozik be a kor Apogee platformok által meghatározott piacon. Ezek a művek már abandon ware kategóriás játékokként, minden valamirevaló oldies siteről lecsalogathatóak, sőt máig is elég szórakoztatóak ahhoz, hogy az ember eltölthesse velük pár percet még azelőtt, hogy a szpíkerből szóló prűntyi-prűntyi végül jobb belátásra bírja őt. A 3D Realms részéről így minden kétséget kizáróan koherens, egyúttal ötletes döntés volt Duke Nukem visszarepítése a tulajdonképpeni kezdetekhez, arról nem is szólván, hogy a Manhattan Project egyértelműen nevezhető hiánypótló alkotásnak. Nem sok platformjáték érkezik manapság, megkockáztatható, hogy jó ideje álmát alussza a stíl. Az időközben végbement „polygonizáció” persze a platformjátékok napjainkban csendes állóvizét sem hagyhatta érintetlenül – így Duke Nukem legújabb kalandjai gyakorlatilag 2D-ben, ám tulajdonképpeni 3D-ben képezik megvalósulás tárgyát. Platform szempontok szerint komoly előrelépés ez a stílus sikerültebb darabjaihoz képest, mint amit az ősrög Abuse, avagy a Sierra féle Hunter Hunted nyújtottak a maguk idején. A platform vidék immár 3D, ám továbbra is 2D. Mindez csupán leírva hangzik furcsán, egy behatóbb szemle a screenshotokra, s az esetleges fátyol könnyedén rimóvolható.

Egy igazi hajpamacsó persze minden körülmények között kész a bajba jutott nőanyagok megmentésére – nem csoda hát, hogy a Manhattan Project során csaknem minden egyes térképen számolnunk kell kimenekítendő hölgyekkel. Ha vannak, úgy számuk rendszerint három. Ha meg nincsenek, akkor nem kell őket megmenteni. Mindenesetre sajátos, egyúttal üdvöztető csavar ez a 96-os FPS-hez képest, ahol az alienek által már kikeltésre előkészített nőanyagokat maximum egy irányított sorozattal menthettük meg az ennél jóval sanyarúbb Sors rémisztő karmai elől. Hasonlóan az FPS-hez, az idegenek itt is a már jól bevált, Duke Nukem, illetve Redneck Rampage szerű harcmódot alkalmazzák: kiiktatják a rend őreit, klónokat gyártanak önmagukról, majd nagy buzgón kontroll alatt tartják a vidéket. És akkor jön Duke. Egyszerű, remek recept, melynél mélyebbet – valljuk meg – nem is szívesen látnánk shotgunnal a bölcsőben született főhősünktől. Az FPS-hez képest persze ezúttal merőben más mind a helyzet, s természetesen a perspektíva is. A Manhattan Project szerencsés módon a lehető legkomolyabban veszi, hogy ő egy platformjáték: ennek megfelelően, az egészen impresszív méretű szinteken a stílustól elvárható megszokott feladatok mindegyikével szembeesülünk, megspékelvén tucatnyi, kifejezetten ötletes, afféle „dukeos” megoldásokkal is. Az alkotók már a kezdetektől bedobnak egy zseniális ötletet, mely nagyfokú ügyekezetről, egyúttal a Duke Nukem személye iránti, feltétlen tisztelettel tanúskodik. Duke előtt nem ismeretes az egészség, a HP fogalma. Nincs életeréje. Egója van. De az aztán akkora, hogy még. Sőt, még annál is sokkal-sokkal nagyobb. Ha egy szuperhőst sorozat ér, csökken az egója. Ha pedig az egó megsemmisül – úgy egy szuperhős esetében ez az azonnali exitummal jelent egyet. Eddig a pontig, mindez jópofa átnevezés csupán. Életerő helyett egó. Igen ám, de Duke Nukem egója – s így tulajdonképpeni életeréje – önnön jogán növekedhet annak függvényében, mily mértékű hatékonysággal is írtja főhősünk az idegeneket. Tökjő: mellbe terítesz egy pigcopot, kapásból ugrik plusz öt pontot az egód. Ugyanezt megcsinálod egy táposabb lénnel – az már 15 plusz egópontot jelent. Ha képes vagy egészen látványos módon, és/vagy egészen rövid időn belül leteríteni a rád rontó idegeneket, egód varázsűtésre szármaly képtelen magasságok felé. Magyarán szólva, soha sem kerülhetünk lehetetlen helyzetbe, mikor is a ránk rontó négy pigcopot egészen biztos, hogy sansztalanok leszünk túlélni egészségcsomag nélkül. Elvégre ha az egyiket leterítjük, úgy nyerünk annyi egót, hogy a másodikat is sanszunk lehessen kinyúvasztani. Már, amennyiben szorult helyzetben lennénk. Szorult helyzetbe kerülni pedig nem nehéz – mint látni fogjuk, a Manhattan projectben ábrázolt harc szisztéma egészen élményszerű, mondhatjuk: sohasem ismétlődő szituációkat eredményez.

## I'M

Amióta Duke Nukem Duke Nukem - márpedig Duke Nukem mindig is Duke Nukem volt s az is marad, erről kár lenne vitát nyitni - azóta roppant lépteit alien hullahegyek, az őrület szélét nyaldosó rajongással adózó nőlények, s az amerikai hadsereg komplett állománya által sacc egy év leforgása alatt hasznosított municióból származtatott töltényhüvelyek szegélyezték. Ilyen arc ez a Duke - Istencsászárkirályisten, mondhatnók. Odapörköl, opcionál megugráztatja monumentális bicepszszerkezetét - a csajok ájulás szélén - majd tovább áll.





Értendő ez első sorban a komolyabb összetűzésekre, a mezei pigcopok egy szempillantás alatt elintézhettek az ősrégi „letérdelek, szűgyön küldöm” trükk segítségével. Nézzük, hogyan s miként mozog Duke. Nos, úgy, ahogy egy platformjátékban mozogni lehet. Ugrás szintjén már kisebb extrák mutatkoznak, lévén ugrás közben újabb ugrást kezdeményezve, egyfajta nagyugrás eredményezhető. Ez elengedhetetlen, amennyiben nagyobb távolságokat óhajtánánk átvágni - elsajátítani muszáj, lévén a darab időnként egészen szemét - ez a legenyhébb szó - környezeti akadályokkal szórakoztat minket. Természetesen adott a megkapaszkodás lehetősége, ennek kivitelezéséhez nyomva kell tartanunk az ugrás billentyűt, s tenni ezt a megkapaszkodásra használni óhajtott felület közvetlen közelében. A Duke Nukem 3D egyik ötletesebb, s nem kevésbé meghökkentő újítása a bakancs billentyű volt - Duke mára tovább fejlesztette technikáját, így az ódon májlergáson túl képes már Sub-Zero szerű becsúszásra is - iránybillentyű+space - illetve a kisebb zavaró tényezőket nemes egyszerűséggel széttiporja. Szintén space az alkalmatlanokdóra. Kiaknázván az immár „3D-ben ábrázolt 2D” lehetőségeit, az alkotók többször folyamodnak a „bejárható terület mögötti bejárható terület” féle megoldáshoz, az ekkor bevillanó zöld nyilak tők jók - nagy kár, hogy nem teszik egyértelművé a lehetséges útirányokat. Előfordul, hogy adott pontból lefelé, s felfelé egyaránt lehetségesnek tűnik továbbhaladnunk, ám csak az egyik irány választható. Kalandjaink során temérdek számú hordóra, ládára lelünk - ezeket mind-mind célszerű múlt időbe tennünk, lévén a dobozok extrákat, míg a hordók robbanóanyagot tartalmazhatnak. Utóbbiak gyakorta bontanak járatokat, kisebb helységeket a falba, melyek mögött hasznos kis cuccokra lelhetünk. Hasznos kis cuccok: nincsenek túl sokan, viszont éppen elegendő. Adott mindenekelőtt a már említett egészségcsomag - baj még nem volt belőle, ha felvettünk egy ilyen. Maximális életerő

esetén SEM célszerű egyébként magunk mögött hagyni ezeket - Duke egója simán kitolható a 200-as Álomhatárig, jöllehet 100-as érték felett folyamatos ütemben csökken vissza százra. Hasonló a szisztéma, mint a Quake III páncél-metódusa. Időnként szembejön majd velünk egy-egy jetpack, melyek felettébb látványos ámokfutásokat, egyúttal nélkülük megközelíthetetlen helyek felderítését teszik lehetővé. Használatuk automatikusan történik, elég csupán áthaladnunk rajtuk - míg szükség esetén, egy bal ctrl-al kis is kapcsolhatjuk a szakszerkezetet. Ekkor ugyan eltűnik, ám rövid időn belül újra hozzáférhetővé válik, megelégszünk eredeti helyszínén. Ha úgy tetszik: respawnol. Két, fontosabb extra van még, ezek közül az egyik force field névre hallgat. Nem kizárt, hogy az alkotók Star Wars iránti rajongásuknak óhajtották volt ámyalt jelét adni - annál is inkább, mivel a második világ Főgonosza Darth Maul féle maszkban s lézerkarddal hadonászik, ám nem húzom meg a ravaszt a poén feje fölött. Nos, hogy force field. Ez egy egészen hatásos kis extra, mely időleges erőmezőt képez körülöttünk. Ami remek benne: golyó, személygépjármű rajta át nem hatolhat, viszont a mezővel történő érintkezés pillanatában dezintegrálódásba fog. Dezintegrálni jó. Akadnak majd térképek, melyeken lehetetlennek tűnik a továbbjutás. Jó példa Manhattan egy meglehetősen forgalmas utcája, ahol autók között lavírozva vagyunk kénytelenek a puszta túlélésért küzdeni - merthogy a száguldozók úgy csapnak el minket, mint illés a hasát. Duke itt szellemesen meg is jegyzi, hogy: „Mi a franc vagyok én?! Béka?!” - az ősrég, Frogger címen futó, már szinte minden platformra megjelent klasszikusra utalván. Aztán van egy pont, mikor frankón nem lehet továbbjutni az autóktól - egyszerűen kivasálnak minket. A közelben persze elrejtettek az alkotók egy force field generátort, mely segítségével már atomjaira bonthatjuk a törvénytisztelő járművezetők gépkocsit valamint testét, majd siethetünk dolgunkra, biztosítandó a világ



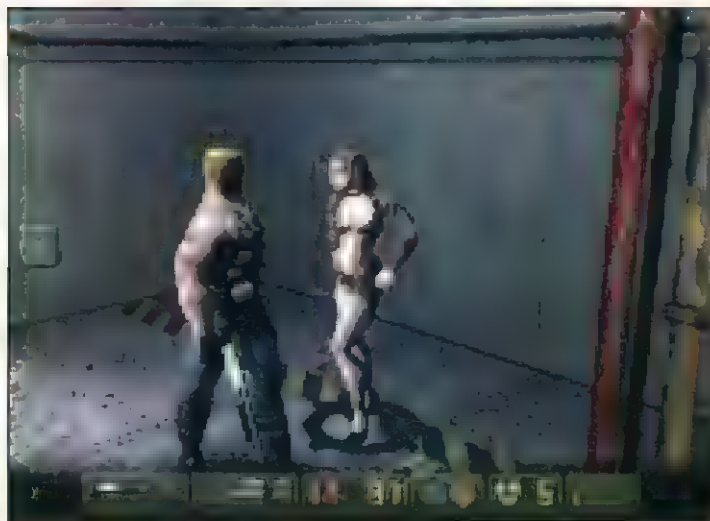
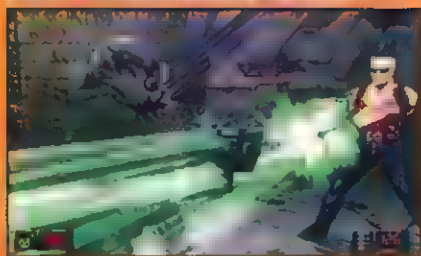


törvénytisztelő emberkéinek mielőbbi megóvását. Az utolsó extra nem sok mértékű fantáziáról tanúskodik, viszont nem zavaró: dupla sebzés. Felvesszük, sacc egy percig jó nagyokat fogunk durrogtatni, majd a jótékony hatás: tovaszáll. A csajok kimentésén túl akadnak egyéb, opcionális objektívaink. Minden térkép hemzseg az úgynevezett nuke-októl: kisebb, rombusz szerű alakzatok, melyeket össze kéne gyűjtenünk. Namost, a program abban az esetben is tovább engedi a játékot, ha egy-két nuke-ot hátrahagyunk volna. Erős a gyanúm azonban, hogy az igazán lelkiismeretes nuke-gyűjtők valamiféle meglepetéssel, extráival lesznek majd gazdagabbak. Minden térképen adott tucatnyi titkos helyszín is, melyek megeléje nem könnyű feladat - továbbra is kérdés azonban, vajon van-e valami gyakorlati teteje ezek felkutatásának, lévén a Manhattan Project sem plusz pontokkal, sem egyértelmű extrákkal nem díjazza példás igyekezetünket. Leszámlítva természetesen az ezen rejtett helyszíneken fellelhető tápokat.

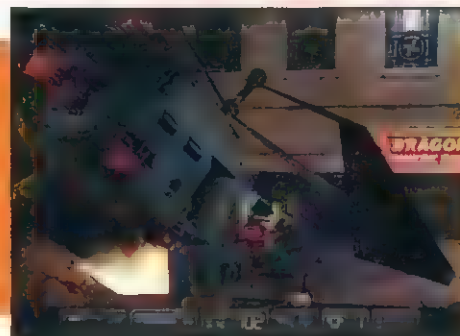
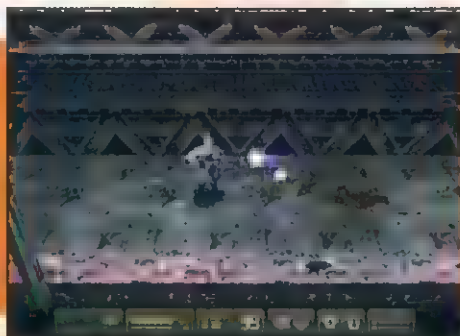
### DOOM

A Duke által hasznosítható fegyverarzenál áldásos módon változatlan formában kerül ábrázolásra a Manhattan Projectben is. A referencia mű természetesen a 96-ban keltezett, mítikus FPS. Be kell vallanom ugyanakkor, ez idő szerint nem jutottam a program végére, így nem láthattam még az összes fegyvert sem - ám a csőbomba, a Duke Nukem féle shotgun, az irgalmatlan mértékű ismétlésszámáról híres gépspityu s a kicsinyítő után kizártnak tartom, hogy az alkotók kihagyták volna az RPG-t, teszem fel. A csőbomba több esetben bizonyul leghatékonyabb eszközeink egyikének. Szinkronban az FPS-ben ábrázolt csőbombával, a robbanás ereje egészen impresszív, mondhatnók: destruktív. Egyetlen szeretetsomag tetszőleges számú idegent szed szét, mindössze a jó időzítésre kell ügyelnünk. Különösebb gondot ez sem jelenthet, lévén megszokott módon, általunk kívánt

időben detonálhatjuk azt. Avagy, azokat. A vérbeli idol lutirra nem, csak biztosra megy. A „z” billentyű gyors nyomkodása révén több bomba is installálható. A játékban ábrázolt fegyverek, tűzharcok teljesen rendben vannak: torkolattűz, különféle effektek, sőt a töltényhüvelyek, sörtek kirepülése is egész hihető. Kár, hogy pillanatokon belül felszívódnak. Szétlőtt opponenseink annak rendje s módja szerint nyomatják magukból a paradicsomlevet, Duke a vérükben fürdik, hű de sirályosság! Ám, mérlegeendő a Manhattan Projectet nyújtó gyermekembe- rek szüleinek esetleges aggályait, a hullák rövid időn belül eltűnés tárgyát képezik. Ja, és Duke bakancsa sem hagy véryomokat a padlón, hiába is törtetünk még kellő időben a vérbe fagyott tetem közepébe. Az opciók között persze adott a vérbő jelenetek teljes körű szabályozása is, Duke azonban így aligha fogja a hozzá méltó formát hozni. Meglehetősen röstellem, ám nem jut eszembe annak a fickónak a neve, kinek szinkronhangja s nyersmarhahús modora Duke Nukem kultuszáért éppen annyira felelős, mint a 96-ban még forradalminak nevezhető FPS motor mindmáig élvezhető színvonala. Örömmel konstatalhatjuk, hogy Duke eredeti szinkronhangja a Manhattan Projectben is hallószerveinket örvendeztet, sőt: idolunk, ha lehet, még kisebb mértékű empatikus készségről tesz tanúbizonyságot a lemészárolt s lemészárlásra váró idegenek kapcsán, mint bármikor az eddigi történelem során. Duke beszólásai annak rendje s módja szerint, kivétel nélkül ülnek, sőt még megmosolyogtató öniróniára is telt az alkotóktól. Duke monológja, miután konstatálja egy bezárt ajtó színikódos kártyával nyitható voltát: „Affene, valaki megfizet ezekért a ki\*\*szott színikódos sz\*rokért!” avagy egy nagyobb, Duke-hoz is közeli robbanásakor: „affene, ez tuti nyomot hagy...” Előfordul ugyanakkor, hogy többszöri elhalálozást követően Duke Nukem velünk együtt fakad valami egészen fés szitokra - persze angol nyelven. Duke tehát továbbra is extraménó, extraalpári, extravadparaszt - ahogyan szeretni lehet







öt. Egyébként az FPS-ből ismert, s már említett színes kulcskártyák rendre ránc-ránc köszönnek a térképeken. Előfordulhat, hogy Duke nem lesz hajlandó kinyitni valamely szinkódos ajtót, mégha az annak kinyitásához szükséges kártyakulcs a birtokában is van. A jelenség egyértelmű bizonyossága egy vagy több, hátrahagyott néminek, kiket még nem szabadítottunk ki. Úgyhogy battyogjunk csak szépen vissza, s mutassuk meg, milyen egy Igazi Férfiember. A csajok rendszerint olyan bemozgásokkal nyugtazzák igyekezetünket, hogy azok láttán energiabefektetésünk garantáltan többszörös megtérülés tárgyát képezi. Amennyiben a kelleténél többet bénáskodnánk, úgy előfordulhat, hogy elfogy a muníciónk. Ilyenkor jószereivel tehetetlennek lennénk, ám a program meg-meg előlegez nekünk egy-egy életmentő sörétesdobozt. Nos, méghacsak könnyedebb műfajról is van szó, alkotói oldalról mégis üdvözlő az odafigyelés ilyenén foka. De nem?

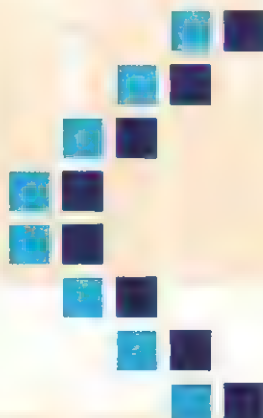
## MARADHAT

A program grafikájának legnagyobb erénye, hogy alkotói képesek voltak megőrizni a Duke Nukem 3D-re jellemző képi világ atmoszféráját, erőteljes hangulatát. A kezelőfelület dizájnja például, mintha 1996-ban fogant volna az azt megalkotó grafikus elméjében. Az eredeti Duke Nukem téma újramegteremtését idéző főcímen túl, a Manhattan Project-ben fel-fel csendülő, félkemény háztartási rock bájosan égő, parodisztikus mivolta szintúgy kedvünkre való lehet - szóval, hangulat szempontjából nem érheti elmarasztaló szó a játékot. Duke, az idegenek ábrázolása, animációja a stílus elvárásainak abszolút megfelelnek, sőt az ügyes textúraszerkesztés révén még akkor is teljesen élvezhető marad a grafika színvonala, ha bezoomolunk. X billentyű. Látványos, ám kevésbé praktikus funkció - egyik legnehezebb dolgunk a játék során így is a szembejövő idegenek minél gyorsabb ütemű lereagálása lesz, bezoomolt üzemmódban pedig jelentősen csökken a belátható

távolság. Értékeltem továbbá, hogy az alkotók számos esetben folyamodtak több módon is leküzdhető környezeti akadályok szerepeltetéséhez - mikor látszólag valami egészen nyaktörő mutatónyira kényszerülnénk, érdemesebb körbenézni a bejárató helyszíneken. A könnyebb, logikusabb megoldás sokszor szó szerint is a hátunk mögött van. Remek példa erre nézve, mikor vagy hét-nyolc csövön keresztül kéne felküzdenünk magunkat a csatoremendszerből a felszínre. Minden egyes ugrás hibátlan ütemezést s pixelpontos elrugaszkodást követel meg, ellenkező esetben emeleket zuhanunk vissza - kezdetjük az egész ugri-bugri elől. S mikor az emberben már ébredni kezdene a gyanú, mely szerint szellemi szadisták által készített játékot nyomtat, ötletszerűen mászik be az első, tíz méterre onnan fellelhető csőbe. S láss csodát: ott figyel egy jetpack, a feljutás innentől fogva már nem okozhat gondot. A játék egészére jellemző, kitalálásnak álcázott, ám több, egyszerűbb módon is leküzdhető akadályok, ügyességi feladványok kifejezetten szórakoztatóvá teszik a Manhattan Projectet, mely ilyen formában abszolút méltó tisztelés mind a platformjátékok alapvető nagyszerűsége,

mind Duke Nukem mítikus alakja előtt. Az egyes világok záróakkordjaként hamisítatlan arcade hagyományok elevenednek meg - a Manhattan Project szép számban, s nem kevésbé erőteljes kivitelben méri a bossokat, akik lebírása természetesen csak s kizárólag kitalasztalándó, majd szisztematikusan végrehajtandó módzatok felhasználásával lehetséges. Egy kiegészítő info: a mű látszólag önhatalmúlag, automatikusan ment, mikor éppen elmentésre érdemesnek találja performanszunkat. S közben nem is - az F5 billentyű segítségével bárhol s bármikor menthetünk, míg az állás visszatöltése F9-el kérve nyezhető. Meglehet, hogy másnak ez egyértelmű, én csak több órányi játék után ébredtem rá. Akárhogy is, a PC-s történelem során először, Duke és fogyni képtelen opponensei végre kézzel fogható 3D-ben érkeztek közénk, még ha sajátos módon, egy alapvetően két dimenziót hasznosító játék során is tettek így. Mindez azonban reménykedésre adhat okot azt illetően, hogy hamarosan újra így cselekednek. Duke Nukem, waiting Forever?

by GyZ



## ÉRTÉKELO

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	8
Zene-hang:	6

80

**Duke a régi, de mikor lesz  
nekem ekkora bicepszem?**



# LE MANS 24 HOURS



Vajon milyen lehet egy teljes napon át autóversenyezni? Délután négykor bent izzadni a kocsiban, ahogy a felvezető kör lassan véget ér, két lassító sikan után befordulsz a célegyenesbe, finoman érinted a gázt, majd mikor felgyúlnak a zöld lámpák, letaposod a pedált a padlóig... az autó üvöltve tör előre, de nincs esélyed rögtön legyúrní az ellenfeleket. Ugyanigy gyorsítanak ők is, hogy aztán időben váltsanak, kímélve a motort. Arra ugyanis még szükség lesz, jó sokáig, sőt, még annál is tovább. Hogy rójátok a köröket, lassan megnyúlnak az ármékók, késő délután lesz már, mire a második pilóta veszi át az autót: amint végeznek a tankolással a, lefedted magadról az öveket, kikászálódasz a bukócsövek közül, és klszeded a személyre szabott ülésbetétedet. Nem telik el egy másodperc és másik kerül a helyére, társad belehuppan, becsatolja a hatpontos övet, te segítesz neki a csatokat meghúzni, hogy szorosan tartsa a testét egy esetleges balesetkor. Megcsapkodod a sisakját, hogy jó utat kívánj, és mikor bömbölő motorral elhúzza a srác a boxból, ólmos fáradtság vesz rajtad erőt. Elvégzed a kisdolgot, beszélés egy pár szót a szerelőkkel, majd valahol a boksz leghátsó zugában, ahová a legkevesebb zaj jut el a pályáról, összekucorodsz egy fekhelyen, és álomba merülsz...

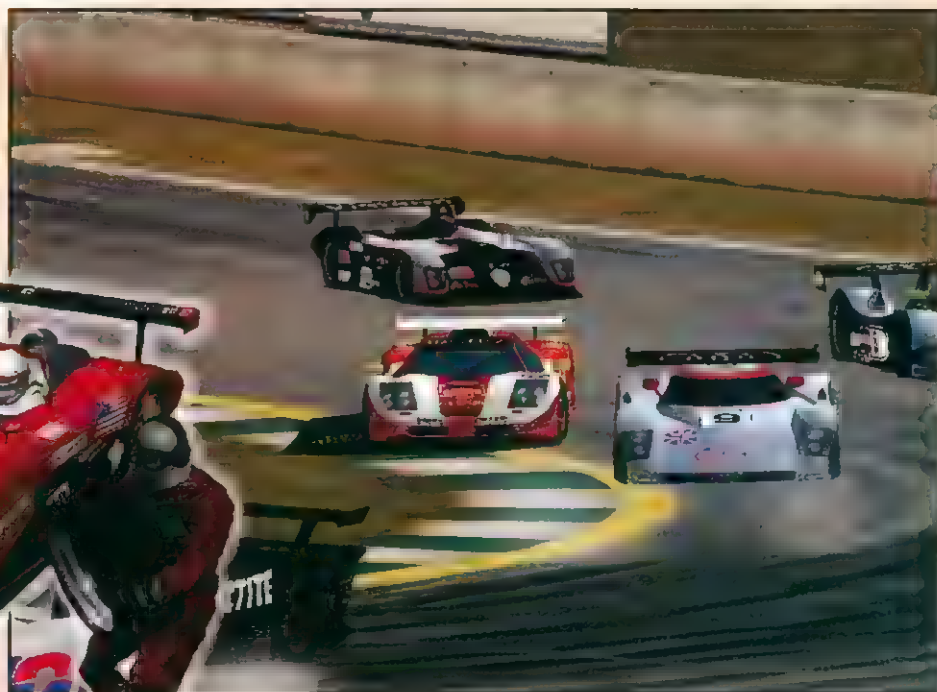
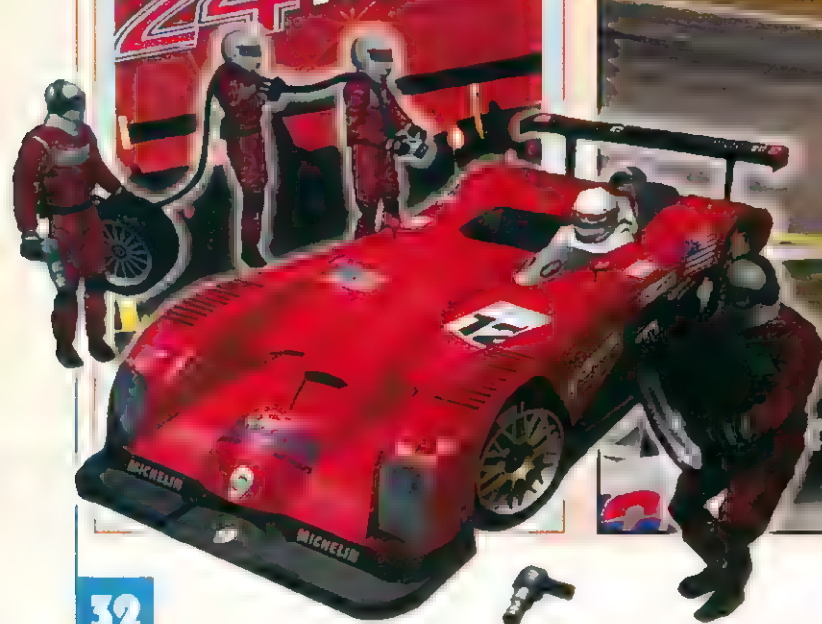
**N**egtudtam, hogy meg kellene nézni, hogy milyenre sikerült a Le Mans 24 hours játék. Mire én: Most? Az két éves program, nem? Végül is nem lett igazam, de nagyon nem is tévedtem. Mert hogy ez igazából nem egy új program. Az Infogrames már kiadta 2000 végén az első verziót, amit pedig most alkalmam volt kipróbálni, az az 1.5-ös változat, tehát frissebb, szebb, jobb. Előrebocsátom, nem nagyon szeretem az arcade autóversenyeket, és először ehhez a játékhoz is szkeptikusan közelítettem. Azután kellemesen csalódtam. Persze nem hipp-hopp jött a megvilágosulás és a fényes gyönyör, némileg egymáshoz kellett csiszolódnom a játékkal, mire kijelenthetem, hogy érdemes vele időt tölteni.

Na lássuk csak: van egy autóverseny program, amelyben három különböző kategóriájú autósztályban mérhetjük össze az erőnket a magával a Mesterséges Intelligenciával (AI), aki itt éppen nem is buta... A három osztály a GT autók, a nyitott és a zárt „prototípus” kocsik. A GT autók valódi utcai autókból vannak átalakítva, még ha ezek az utcai autók nem is a mindennapi típusok. Van itt Porsche 911 Turbo, Chrysler (Dodge) Viper, meg miegyéb. Amikor elindult a széria – mármint nem a Le Mans, hanem a köréje szerveződő GT bajnokság – a legtöbb GT autót megvették a helyi közértben, aztán átalakították versenyautóknak. Persze a gyár megkönnyítheti az átalakítást, ha egy eleve könnyebb, versenyre félig-meddig előkészített autót árul. Mára

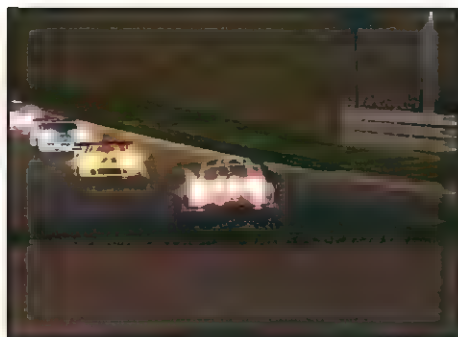
már a Chrysler is így csinálja, persze a Porschéból a GT2, meg hasonló könnyített szériák már korábban is voltak. A nyitott prototípust talán nem kell bemutatnom, de ha mégis, akkor legyen elég annyi, hogy itt az autók kábé úgy néznek ki, mint egy Ferrari F50, csak nincs teteje, meg szélvédője, ezért a pilótabácsi zárt bukósisakban versenyez, és nem örül, ha esik az eső. A zárt prototípusok alapjai eredetileg a szupersportkocsik voltak, ám egy idő után az itt megjelent autókat az FIA szigorú szabályozás után kikényszerítette az utcára. Ezért jelentek meg a Mercedes CLK GTR és a Porsche GT1 az autósza-lonokban, még ha a másfél millió márkás vételáruk nem is tette bestsellerré őket.

A játékot elindítva a meglehetősen unalmas Intro után, a szokásos funkciókat láthatjuk, ha sikerül kivánni: a program egyik gyengéje az állandó töltikézés... kitesz, hogy „please wait”, vagy még ezt sem, kitesz egy képet, aztán „loading”, és alul egy kék csíkcocskó kúszik balról jobbra. Már kezdem megszokni, legalább van időm felhívni a rég nem látott barátokat... Szóval van gyors-verseny, bajnokság, Le Mans, hálózati játék, harcolhatunk az idő ellen, opciók, kilépés. Ebből talán csak a Le Mans versenymód szorult magyarázatra, itt versenyezhetünk a „nagy” Le Mans-i pályán, illetve a Petit Le Mans-on, amely név franciául van és kábé annyit tesz, hogy pici Le Mans. Így már könnyen kitalálhatjuk, hogy hol is van ez a „pici” pálya... persze, hogy Amerikában :-)

## LE MANS 24 HOURS







Hogy miért pont Amerikában: amikor egyre jobban beindult a verklei, és nőtt a Le Mans-i verseny népszerűsége (a kilencvenes évek elején még haldoklott a versenyág) beindult a GT sorozat, majd, hogy a nyitott prototípusok is tudjanak versenyezni (addig csak évi egy versenyük volt) az amerikaiak beindították a Le Mans Series-t, ahová benevezett a BMW és az Audi is nyomban. Na ja, fontos piac a németeknek az amerikai...

Visszatérve a játékra: van ez a két pálya, a „petit” és a „sima” Le Mans, ezen lehet versenyezni szuper-hosszútávon. Akár 24 órán keresztül is játszhatunk, ami nagyon jó móka, ha el tudjuk menteni (elárulom: el tudjuk, ehhez a boxba kell hajtani), és ha élvezetes maga a játékmenet. Több választható lépcsőben indulhatunk a hosszú távú versenyeken: tíz perctől a teljes huszonnégy óráig. Külön öröm, hogy mindet végignyerve jobbnál jobb bónusz autót kapunk, az utolsó, a 24 órás verseny végére, ha minden igaz kettő is jár. Ez a kettő a formája alapján (amíg le van zárva a bónusz kocsi, csak egy sziluettet láthatunk az autóból, a fejlődés opcióban) a Porsche 962 és a Mazda wankel-motoros versenyautója. De ha nem az lesz, akkor sorry :-)

Az autók vezetése először nagyon közvetettnek tűnt, olyan lassan kanyarodtak, mintha tengelyig a mocsárban állnának... hála a tervezőnek, ezt át lehet a Controller opciókban variálni, fel is tettem rögtön a legérzékenyebbre a kormányzást (a gáz és a fék már ott volt). Ezután kellemesen vezethető lesz a járgány, de nagy varázslatot ne várjunk, hiszen arcade-ról van szó. Mindazonáltal volt, hogy a Viper egy féktáv alatt kitétte a fenekét, persze nem volt nehéz összeszedni, de legalább eljátszta, hogy juj-de-nehéz-vezetni. Amire figyelni kell, az a féktáv: ha időben nem lassítunk, és a kanyarban próbálunk fékezni, a kocsi nagyon elkezd tolni az elejét, tehát, ha elbambultunk, akkor érdemes pumpálva fékezni, ez még valamennyit segít. Mindent egybevéve, nem olyan könnyű az irányítás, mint képzeltem, egészen

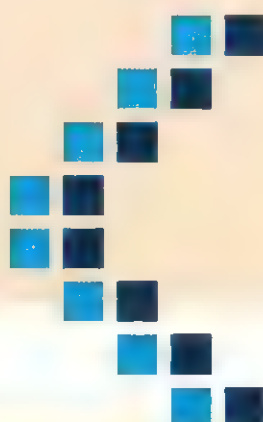
élvezetes, hogy szűk az a tempótartomány egyes kanyarokban, ami még éppen „elfér”, de nem veszítünk súlyos másodperceket. A hangok már nem ennyire jók: alapvetően nincs baj, de motorhang túl halk. A kellemes vezethetőségen kívül további jó pontokat szerez a játék a grafikával és az ellenfelekkel: az előbbi az autók modellezettségé okán: még sose láttam olyan autós játékot, ahol nemcsak a féktárcsa van modellezve az autók felíje mögött, de a féktárcsán még féknyereg is van! Sajnos az autók nem törhetőek, de annyiféle valódi Le Mans-i versenyautócsodával szaguldhatunk, és ezek olyan tökéletesen vannak lemodellezve, hogy én igazából nem is hiányolom a törést. Míg egy NASCAR, vagy egy F1 a test-test elleni küzdelemtől szól, előzésekkel, néha balesetekkel, a hosszú távú versenyeken maga az idő az ellenfél: ha összetöröd a kocsit, lehet csomagolni, és viszlát egy év múlva... Így aztán mindenki vigyáz a saját autójára, mint a hímes tojásra. Baleset is leginkább a fáradtság és a rengeteg lekörözés miatt van, ez utóbbinál ne felejtsük el, hogy vannak olyan autók – különböző kategóriákban persze – ahol egy kör alatt akár 20 másodperccel is nő a különbség az élen haladókhoz képest. Megint elkalandoztam... Szóval



a grafika: Az igazi csemege a pit-stop: a cikk elején említett tankolás és kerékcseré igényes 3D babákkal „el van játszva”, ami rendkívül hangulatossá teszi a játékmenetet. Visszatérve az ellenfelekre: a legnehezebb fokozatban is utolérhető, de ahhoz szinte hibátlanul kell a köröket futni... Jó ütemben fékeznek, és látványosan távolodnak kigyorsításkor: éppúgy, mint a valóságban. Miközben játszunk, lassan beesteledik, a reflektorok felkapcsolódnak, a pályát előntik a fények, az égen megjelennek a csillagok... Igazi hangulata van a programnak! A játékot végigvinni úgy a legkönnyebb, ha a Time-trial és Championship módban játszva megnyerjük a bónusz kocsikat, így sokkal elérhetőbbé válik a következő győzelem. Ez az előre menetelés, egyfajta karrierszerű játékmenetet tesz lehetővé, ami sokáig lekötheti a játékost.

Egyszóval, amikor leültem és végigásztottam a Le Mans 24 hours Intróját, nem gondoltam volna, hogy ilyen jól fogok játszani. Szépen kidolgozott autók, és nagyszerű hangulat... Mindezt megkaphatjuk, ha kivárjuk a sok töltőgetést...

Patrik



Látvány:	9
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	10
Zene-hang:	7

## ÉRTÉKELO

90

**Kitartás...**  
**Ez a játék hosszú távú**



# GRAND THEFT AUTO III



„A játéklap kifogyott az ötletekből, – vonhatjuk le a következtetést abból az egyszerű tényből kiindulva, hogy az Idel játéktérmet nagy nevel mind egy-egy nagy legenda folytatásai. A Heroes of Might & Magic és a Might & Magic sorozatok legújabb epizódjai által okozott megrázkódtatáson is épp, hogy csak túl vagyunk, máris itt az E3, ahol már in-game videókat mutogatnak a Doom 3-ról (minimum konfiguráció: GeForce 4 Titanium!), és a plac által vezérelt közlekedési rabja – azaz mi, a játékosok – már most epedve várjuk a Quake 4-et, vagy az Unreal 2-t.

Ugyanakkor számomra, és szerencsére mind több játékosársam számára egyre fontosabbá válik az egyéniség, az egyediség – valami, ami által többé, mássá válik egy játék. Sajnos nagy általánosságban elmondható, hogy a folytatások semmi újat nem tesznek a frisseségre éhező gamer társadalom asztalára.

Jóllehet, a felsorolt játékok mind csupán korszerűsített kópiák önmaguknak, a fenti megállapítás mégsem tökéletesen helytálló. Némely folytatás ugyanis ténylegesen globális előrelépést tud felmutatni elődjéhez képest. Mit? Hogy mondjak egy példát is? Ja... tessék – GTA 3!

... hogy a Grand Theft Auto sorozat eddigi részét miért, és mitől lettek olyan sikeresek, hogy valójában miről is szóltak, és milyen hatást váltottak ki az emberekből, arról minden kedves olvasó képet kaphat jelen számunk Budget Játékok rovatából. Hogy a kritika valóban olyan erőteljesen kiszállt a programok erőszakossága ellen, vagy csak a nosztalgikus érzületű szakújságírók lelkesedése csinált a bolházból elefántot, nem tudom. Egy azonban biztos: a GTA előző két része méltán foglalja el az őt megillető helyet minden játékrangjogú polcán a „K.” betűnél. „K.”, mint klasszikus.

A sorozat legújabb epizódjának készültéről folyamatosan röpögtünk fel a hírek, de a PlayStation 2 verzió megjelenésekor mégis minden PC játékost letaglózott a fejlesztők kijelentése, miszerint PC konverzió, mint olyan, nem lesz.

A hír kacsnak bizonyult – hogy szerencsére-e? Az hamarosan kiderül...

## BACK IN BUSINESS

Azt hiszem, nyugodtan nevezhetjük gázosnak azt a helyzetet, amikor a szívünknek kedves nő – aki előszeretettel hangoztatja lépten-nyomon, hogy ő bizony csak egy kezdő fruska a szakmában – egy sikeres rablás után az ember fejéhez nyomja a pisztoly csövét. Talán még ennél is gázosabb a szitu, ha az ember muszájból el is viszi a balhét kettejük

helyett. Nem mondom, a kórház még viszonylag kibírható ügy, de a sitty már kevésbé.

Kész szerencse, ha az embert a rabszállítóban összehozza a sors egy olyan kaliberű fickóval, mint 8-ball. Igaz, a neve elég fura, de mindjárt jobban megérthető, ha az ember vett egy pillantást a srác tar kopasz feka búrjára, ami pont úgy fénylik, mint a fekete golyó a biliárdban. Persze ő sem egy igazi nagykutya – hiszen akkor mit keresne itt velünk –, de jók a kapcsolatai, és a szakmájában ő a legjobb. Mármint a robbantási szakmában, ugyebár.

Így némileg javít a szabadrálra kerülésünk esélyein, ha egy ilyen span bevesz minket a menekülési buliba.

Cserébe nem is kér mást, mint hogy furikázzuk el őt egy biztonságos helyre, ahol átöltöztethetünk – ami nem is rossz ötlet, figyelembe véve azt, hogy narancsszínű rabruhában nem olyan nagy az elvegyülés esélye a tömegben.

Ha ezek után még össze is hoz egy találkát nekünk Luigival, a helyi örömlányok „keresztapjával”, némi könnyed munka szerzés céljából, hát igazán hálásak lehetünk neki. Élünk hát a lehetőséggel – mert bár a sofőrökös nem a legmenőbb melő, de kezdésnek jól fizet. És ami még fontosabb: innen már csak feljebb lehet jutni az alvilági ranglétrán.

Nos, valahogy így indul a mi kis történetünk a Grand Theft Auto 3-ban. Egészen pontosan akkor





kapcsolódunk be a történetbe, amikor 8-ball haverunkkal megpattanunk a rabszállítóbaól egy kocsival. Innentől kezdve csakis rajtunk áll, vagy bukik, hogy mire is visszük Liberty City alvilágában.

## A BŰN KIFIZETŐDŐ

Rövid áttekintés következik azoknak, akiknek halvány lila gőzük sincs arról, miből is áll a GTA sorozat által nyújtott játékelmény. Remélhetőleg az előző fejezetben már kiderült, hogy egy bűnözőt kell alakítanunk – (anti)hősünk igazán gátlástalan fickó, aki nem átalja bűnözői mivoltának teljes kellékárát bevetni annak érdekében, hogy megbízói misszióit teljesítse. A sikeresen elvégzett megbízatás ugyanis igen szép summával kecsegtet – ez pedig nem utolsó szempont Liberty Cityben. Ennek érdekében bizony kocsit kell lopnunk, fegyvert kell viselnünk és használnunk, és természetesen szükség lesz még az eszünk és az ügyességünkre is. Mindez nagyon jól hangzik így, elméletben... de mi a helyzet a gyakorlattal?

## AZ ALAPOK

Bővebb áttekintés következik azoknak, akiknek halvány lila gőzük sincs arról, miből is áll a Grand Theft Auto 3 által nyújtott játékelmény. Kezdjük talán a legfontosabbal: az autó, és vonzatai... Nos, a GTA 3-ban nincs szükségünk arra, hogy autót vegyünk. Sokkal egyszerűbb (és valljuk be: vonzóbb) lenyúlni valaki más autóját az út széléről, vagy ami még jobb: kirángatni a jogos tulajdonost jogos tulajdonát képező járművéből, és elrepszteni. Esetleg még el is gázolni az aktuális delikvenst – de erről majd később. Alaphelyzetben egyszerűen csak oda kell sétálnunk egy gazdátlan kocsihoz, feltépni az ajtaját, és szimplán bevágódni. Ilyenkor csak arra

kell figyelni, hogy ne nagyon legyen a közelben szemtanú főleg egyenruhás, mert ez esetben könnyen megugrik a körözöttség mutatónk. (Megjegyzendő, hogy Liberty City szociális moráljára jellemző módon az esetek nagy többségében ez igazából nem jelent problémát. A lakosság, de még a rendőrök is félrefordítják a fejüket. Bármilyen ritka is azonban, hogy egy akciónk szemtanúja felnyomjon minket, azért néha megtörténik. És valljuk be: igen kellemetlen, amikor az embert egy időre menő küldetés kellős közepén kirángatja egy járőr a kocsiból a pirosnál.) Ugyanez igaz akkor, ha a kocsit riasztója megszólal. Ilyen esetben minden esélyünk megvan arra, hogy körözés alá kerüljünk, mint autótolvaj. Szerencsére a riasztók igen hamar kifognak a szuflából...

Akad némileg erőszakosabb megoldás is azok számára, akik törvénytelen úton óhajtanak járművet szerezni maguknak. A tézis szerint a békés polgár üldögél a pirosnál egyik karját a kormányon nyugtatva, mikor is emberünk odasétál, és kirángatja őt az autóból. Természetesen a fentebb említett kondíciók itt is érvényesek, azzal a kiegészítéssel, hogy a megrövidített járműtulajdonos reakciója már kevésbé kiszámítható, mint a szemtanúké. Jó esetben az illető bepánikol rendesen, és a szélrózsa négy irányába szalad (képzavar megvolt?). Nem mindenki tűri azonban, hogy holmi jöttment sittes digó arc lenyúlja a kocsiját: az ilyen kaliberű delikvens igyekszik minél hamarabb kirángatni minket autójából, és visszafoglalni a volánt. Verjük meg jól – erről szintén később.

Még gázosabb a dolog, ha az illető valamely helyi banda tagja – legyen az akár a triád, akár a maffia, valamely utcai banda, vagy a rendőrség. Ilyen esetben ugyanis könnyen előfordulhat, hogy a tulaj közelben tartózkodó spanjai a segítségére

„Miközben a játék designján törtük a fejünket, heti rendszerességgel összeült a csapat, és egy-egy éjszakára bevettük magunkat valakihez, és csak néztük a filmeket... (na és persze ez jó indoklása volt az össznépi sörözésnek is:-)

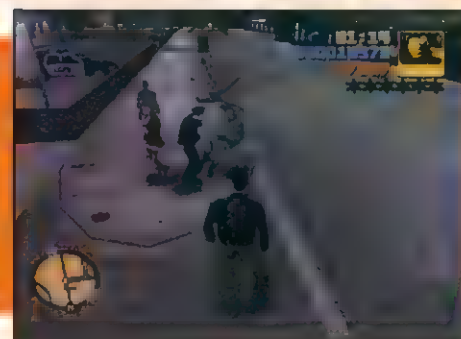
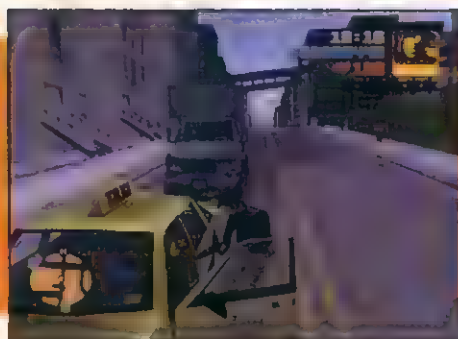
Egy csomó filmet végignéztünk, olyanokat, mint a Bullit, a Casino, a Scarface, a The Warriors, vagy a Debbie does Dallas... Gyakorlatilag bármi olyat, amiben jó kls autós üldözések vannak, meg bandázás, meg jó sok akció...”

Les Benzies

Rockstar Games/DMA Desing







sietnek, aminek nagy ruházása a vége.

Nem egyszer előfordult velem, hogy amikor épp egy nyálasképző feka srácot nyúltam volna le, a semmiből előtűntek a haverjai – pisztolyok balról, bézbőlűtők jobbról, miazmás Nyugodjanak békében...

Az előbbieken bemutatott kocsirablás advanced verziója, amikor egy mozgásban lévő autót teszünk magunkévá. Ilyenkor akár ki is állhatunk az út közepére, és a láttunkra lassító járgányból kihámozhatjuk a tulaját, vagy akár nekiállhatunk szaladni is kocsiját. Ha a „sprint” funkciót használjuk ilyenkor, kis égi segítséggel akár még utol is érhetjük...vagy nem.

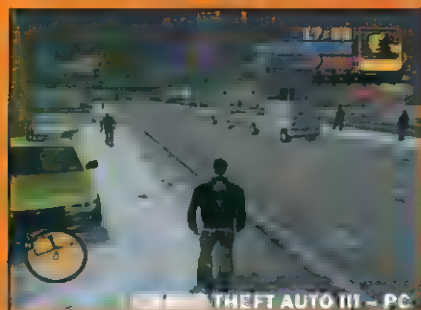
Szintén említésre méltó, és jelen fejezetben belül megemlíthető a hivatalos járművek lenyúlásának esete. Amennyiben taxit vagy mentőautót lopunk, úgy lehetőségünk adódik az adott járgány konkrét funkciójával élni: így felvehetünk és furikázhatunk utasokat a városban (és még pénzt is kapunk érte) a la Crazy Taxi, vagy segíthetünk a rászorulóknak mihamarabb a kórházba jutni – lévén sem pap, sem templom nincs a játékban, ez az egyetlen működő mód hosszú-hosszú bűnlajstromunk levezeklésére, hahaha...

Valójában nem túl hasznos, de megemlíthető még egy dolog a témában – igaz, a metró használata nem azonos a különböző járgányok navigálásával, de tény, hogy a lehetőség adott: elmetrózhatunk a város egyik pontjából a másikba, akár a felszíni metró, akár a földalatti.

Maga az autóvezetés, mint olyan semmiben sem különbözik a más árkád jellegű gamékban megszokottaktól: kurzorbillentyűk, miazmás, a la Midtown Madness, és sorolhatnám. Fontos azonban, hogy a város tényleg hatalmas kiterjedés miatt tájékozódásunkat segítőnek egy radar áll rendelkezésünkre a screenen – oké, ez idáig alapfelszerelés az ilyen stuffok esetében,

viszont nem árt tudni, hogy rengeteg útrövidítés egyáltalán nincs jelölve a térképen: sikátorok, gyalogsétányok, lépcsők, ahol mi simán értékes másodperceket nyerhetünk egy időre menő küldetés, vagy a zsaruk elől menekülés közben. Nem egy ilyen „rejtett”, helyen különböző hasznos cuccok is fellelhetők: életerőnk szintjét emelő itemek (kék gömbben egy szív), állóképességünket javító itemek (kék gömbben egy piros-fehér kapszula), vagy a körözöttség mutatónkat csökkentő itemek (kék gömbben zsarujelvény). A tényleges mozgáskörünkön kívül (értsd: a várost körbefutó úton túl) is találhatunk ilyen helyeket, amelyeket nem árt észben tartani, a radar ugyanis nem jelöli ezeket a pontokat. Apropos, radar: ez a kis térképpel egybekötött kijelző folyamatosan mutatja otthonunkat (kis lila házíko), ahova besétálva elmenthetjük az állást – ha a kocsikkal beparkolunk a garázsba, a játék azt is elmenti nekünk. Szintén itt találhatunk mindig egy jóféle baseballütőt is, hogy semmi esetre se kelljen önvédelmi alkalmatosság nélkül nekivágnunk a kocsikázásnak.

A radar szintén jelzi a számunkra elérhető megbízók tartózkodási helyét. A megbízók mellesleg periodikusan változnak, ahogy haladunk felfelé a ranglétrán. A kisstíbb bűnözőket leváltják a komolyabb alvilági figurák, ahogy a kisebb melókat a komoly megbízások. Némileg hátrányosabb számunkra, hogy bizonyos létfontosságú pontokat a térkép nem jelöl. Ilyen például 8-ball garázsa, ahol bombát szerelnek a kocsiba, vagy a műhely, ahol megtört kocsinkat javítják fel és festik át (ez mellesleg a zsaruk egyetlen lerázási módszere), vagy a fegyverbolt, ahol értelemszerűen különböző kaliberű munkaeszközöket vásárolhatunk, de ha a megbízás során főnökünk szerint szükségünk lehet fegyverre, azt is a bolt hátsó udvarában vehetjük magunkhoz. Jóllehet, olyan küldetések





esetén, amikor ezen helyek igénybevétele célzottan szükségünk van, a radaron feltűnik az ikonjuk, de ha saját célra szeretnénk felhasználni őket, kénytelenek vagyunk emlékeztetőt, saját kognitív térképünk segítségével odakeveredni. Ha például egy megbízás során egy adott autót kell elrabolnunk és a műhelybe vinnünk átfestésre, a műhely pontos helye megjelenik a radaron – amikor azonban a küldetés során nincs szükség a műhely szolgáltatásainak igénybevétele, vagy éppen két küldetés között vagyunk, és a rendőrök veszettül üldöznek minket, bizony tudnunk kell, mikor melyik sarkon forduljunk be, hogy időben átfestethessük a kocsit, és ezáltal lerázzuk a zsarukat.

Ez a megoldás mindenképp rákényszerít minket arra, hogy alaposan megismerjük Liberty City minden zegzugát. De a fent említettek miatt ez nem is árt, hiszen jó tudni, hogy az ember komolyabb sérülés esetén bármikor meglatogathatja a kórház előtti parkolót, ahol mindig van elsősegélycsomag – mint ahogy azt sem árt tudni, hogy a kórház közvetlenül a rendőrkapitányság mellett van;-)

A már említett külső útgűrűn túl találhatunk olyan helyeket is, ahol kedvünkre gyakorolhatjuk a nekünk szimpatikus autós trükköket: nagy betonplaccok a rakparton, vagy éppen ugratók, ahol kisebb épületek feletti repkedéssel mulathatjuk az időt (ilyen ugratók egyébként a város több pontján is találhatóak, de azok leginkább az útlerövidítést szolgálják).

Most, hogy a kocsitémát átrágtuk, lássuk a Grand Theft Auto 3 egyik legvonzóbb erősségét, az autón kívüli navigálást.

A régi felső nézet már itt is korszerűsödött: emberünket „fix-segg-nézet,-ből látjuk, á la Tomb Raider. A program ezen része gyakorlatilag egy külön játékként is megállná a helyét: hősünk fut,

rohan, ugrik, üt, lö, miazmás... Garázdálkodni is lehet bőven, ehhez egész arzenál áll a rendelkezésünkre, a már említett baseballütőn kívül löfegyverek garmadája. A célpontok likvidálása is leginkább ezen nézetben zajlik. A kocsirabláson kívül más pénzszérési módzatokra is nyílik lehetőségünk külső nézetben: az utca egyszerű járókelőit is betámadhatjuk. Ilyenkor csak arra érdemes figyelni, hogy ne menjünk pusztá kézzel neki olyasvalakinek, aki egy mordályt cipel a kezében, vagy hogy ne támadjunk be kínait a kínai negyedben:-)

A pánciensek egy része általában sikítani és menekülni kezd inzultus esetén, de vannak olyanok is, akik nem átnak szembeszállni velünk. Őket is páholjuk el jól...

A delikvens leépítése után megjelenik a pénze, illetőleg a fegyvere, ha volt – ezt mi kedvünk szerint felvehetjük (mellesleg igen vicces, amikor egy nagy tömegű járművel belehajtunk egy kisebb tömegbe – a testek körül halomban hever a lóvé...).

Gyakorlatilag túl is estünk a játék folyamának velős bemutatásán – ez már több mint elég kell legyen ahhoz, hogy élvezni tudjuk a GTA 3 nyújtotta élményt. Nem ejtettünk itt szót az interfészről, de nem is szükségeltetik: a rendszer teljesen minimalista, és jól átlátható. Eljött az ideje, hogy megvizsgáljuk, mitől jó játék a Grand Theft Auto 3, vagy hogy jó-e egyáltalán...

## AZ ÉLŐ VÁROS

Nyugodtan kijelenthető, hogy Liberty City minden ízében tökéletes, saját életét élő organizmus. Ez már az első pillanatban is szembetűnő, de több óra játék után az ember egyre inkább rájön, hogy a város minden egyes része együtt szerves egészet alkot. Ez





egyaránt érvényes a forgalomra és az emberek viselkedésére.

A várost körülölelő úton sokkal gyorsabban lehet haladni, nincsenek olyan torlódások, mint a belváros zsúfoltabb útvonalain. Éppúgy, mint a valós életben, itt is vannak olyan béna autósok, akik nekünk koccognak a kocsijukkal, vagy éppen elénk hajtanak a piros lámpánál, mert baromlra sietnek. Éjszakánként jelentős mértékben lecsökken a forgalom, és az utakon még ilyenkor is furikázok legtöbbször a taxisokból és a rendőrájárokörből áll. Vagy éppen bandázókból, de az is előfordult, hogy a külső gyűrű egy elhagyatott, sötét szakaszán az éjszaka kellős közepén randalírozó fiatalokba botlottam, akik azzal mulatták az időt, hogy körbeforgattak kocsijukkal az úton, és igyekeztek minden arra járó járművet alaposan megtörni.

Még fokozottabban igaz a fenti kijelentés az emberek viselkedésére: a belvárosban a járda szinte tömve van napközben, üzletasszonyok, rendőrök, munkások, koldusok, bűnözők, fiúk-lányok jönnek-mennek, míg éjszakára az utcák elnéptelenednek, és a nappali tömeg helyét felváltja a némi kis könnyű keresetre vágyó örömlányok és rablók nem túl népes serege, valamint az elmaradhatatlan koldusok és hajléktalanok. Sőt, a kezdetek kezdetén még Luigi, az egyik munkaadónk sem hajlandó fogadni minket este tíz után...

Még jobban kiürül a város, ha rosszabbra fordul az idő, és elered az eső, vagy leszáll a köd – merthogy az időjárás dinamikusan változik ám, akár csak a napszakok: eső esik, köd szítál, eső szakad, látni sem lehet a ködtől, esetöbbször. A Grand Theft Auto 3 realizmusára jellemző, hogy ezek az időjárás változások, nem egyik pillanatról a másikra, és nem is véletlenszerű időjárásgeneráló elv alapján: a rendszer nagyon is jól átgondolt szisztéma alapján működik. A nap akár napokig is

csak süt folyamatosan, majd következik egy-két esősebb nap, amikor is hol erősebb, hol kevésbé esik, és ilyenkor hajnalonként bizony leszáll a köd a városra, és akárcsak a valóságban, itt is akkor a legsűrűbb, amikor már napok óta esik... Az események a mi hatáskörünkön túl is folynak, az emberek élnek a maguk kis életét, a bandák vívják a harcaikat az utcán. Nem egyszer botlottam a Liberty City-ben élő bandák háborújának kisebb-nagyobb ütközeteibe, ahol az ártatlan járókelők síkoltozva szaladtak szerteszét, míg a bandák velem és a környezetükkel mit sem törődve lőtték egymást miszlikbe – a legviccesebb az egészben, hogy ha ilyen eseménybe csöppenünk, és kívárujuk a végét, simán odasétálhatunk és összeszedhetjük az elfekvő hullák fegyverét és pénzét... Még egy pofon a realizmusnak: ha valakit elütünk, vagy a kocsink felborul és felrobban, a járókelők egyből kíváncsian és szenzációéhesen odasietnek, és csak úgy röpködnek az ehhez hasonló mondatok a levegőben: „Maga látta, mi történt?“, és „Uramisten!“, meg ehhez hasonlók.

### ▶ SZABADSÁG MINDEN SZINTEN

Mostanában sokat hallani arról, hogy a játékos társadalom egyre inkább igényli a minél nagyobb szabadságfokkal megáldott programokat. Akár példaértékű is lehetne ezen vonatkozásban a múlt hónap nagy befutója, a Microsoft Dungeon Siege-e, amely pont az említett szabadságfok miatt jól meg is osztotta a gémereket. Mondom: lehetne. Csak hogy a Grand Theft Auto 3 szabad akarat tekintetében simán lepipálja őt: képzeld el, hogy bármit megtehatsz – szó szerint bármit!

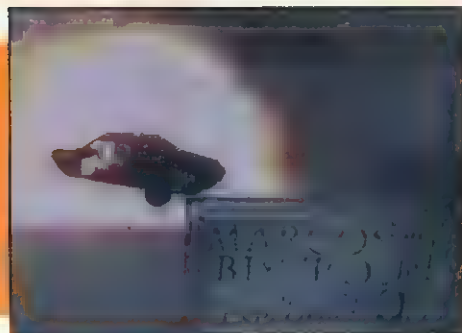
Ha ahhoz van kedved, baseballütővel a kezében végezhetesz ámokfutást a városban, lecsapva és kirabolva minden szembejövő járókelőt, de ha úgy akarod, felcsaphatsz taxisnak vagy mentőnek, de

akár tűzoltónak is.

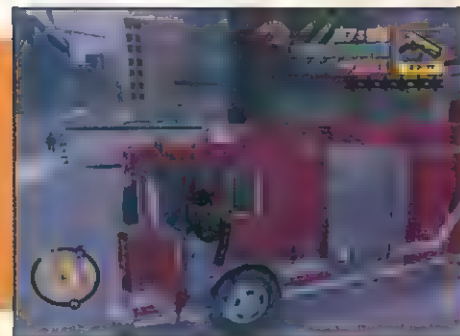
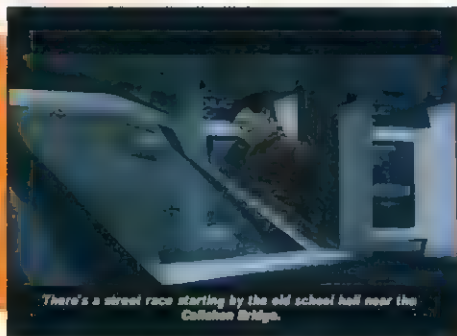
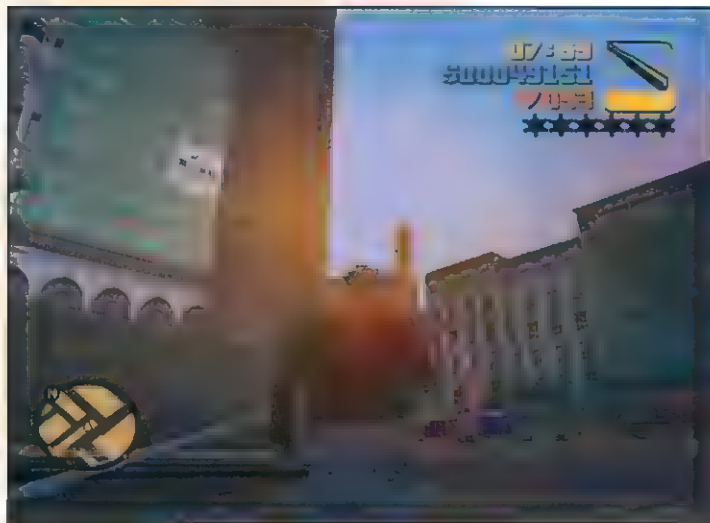
Senki és semmi nem kötelez arra, hogy végigvidd a történetet, ha akarsz, kocsikázhat egész nap, vagy sétálhatsz az utcákon, vagy Carmageddon módra száguldozhatsz az autóddal, amíg le nem kapcsolnak a rendőrök. Mert sajnos végül mindig lekapcsolnak, ha kettes szint fölé emelkedik a közölttségi mutató... Ilyenkor mind több és több járőrökci akaszkodik a nyakadba, még helikoptereket is bevetnek, csak hogy elkapják a monitor előtt ülő ámokfutót. Persze menekülni lehet sokáig, és bevallom, én még azt is élveztem, ahogy pánikhangulatban próbáltam mind tovább és tovább feltartani az engem üldözőket: olyan aduászokat vetettem be, melyek lehetőségéről még álmodni sem mertem. Például eltorlaszoltam a rendőrök előtt az utcát keresztbeállított kocsimmal, majd messziről szétlőve a motort, levegőberepítettem azt az összes rám tüzelő zsaruvál együtt... persze aztán jött az erősítés, és már nem is törődtek a letartóztatásommal, szitává lőtték meg elgázoltak egyből, de hát akkor is, ez tényleg nem semmi...!

### ▶ CSAK 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK

A Grand Theft Auto 3-nak minden pozitívuma ellenére is van egy egetverően nagy hátránya: ez pedig az az irdatlan nagy mértékű erőszakosság, melyet ez a játék prezentál, mi több, alappillérenek tesz meg. Ez a korhatár-címkék egyértelmű dobozra kerülésén túl azt is magával vonja, hogy a program agresszió-ábrázolása sok játékosból ellenérzéseket válthat ki. Én magam is egész megijedtem néha, hogy mennyire élvezem, ahogy a már mozdulatlan, éppen holtra vert delikvenst tovább püfölöm. Tényleg félelmetes, mert a fentebb már említett szabadságfokból kifolyólag igaz Hasfelemetszővé is válhat az arra hajlamos játékos – például mentőautóval járva az utakat éjszakánként, kocogó nőket verhet agyon, és rabolhat ki...!







Jóllehet, a játék lehetőséget ad erre is, az igazi cél nem ez, hanem hogy felküzdjük magunkat az alvilági ranglétrán – ennek ellenére az egyszeri játékos bizony hajlamos arra, hogy csak úgy kedvtelésből kipattanjon a kocsiból a pirosnál, és péppé üsse az ártatlan járókelők fejét a zebrán... Úgyhogy az alcím marad, és a szíves jüzeket ügyeljenek arra, hogy mindig észben tartsák: ez csak egy játék, és nem a valóság... :-)

## A CSOMAGOLÁS

Beszélni illenék még arról is, hogy milyen prezentáció övezi a GTA 3 nem mindennapi miliójét. Nos, mindenképp példaértékűnek nevezhető a játékot indító animáció, ami leginkább a 70-es évek beli amerikai zsarusorozatok hangulatát és képi világát tükrözi. Megtekintése mindenkinek erősen javallott. A játék közbeni grafika is nagyon impresszív, mindenképp megállja a helyét a mostani nagygépek között: a grafikai motor nagyon alapos és részletes megjelenítést tesz lehetővé. A már említett dinamikus időjárás és napszakváltozások kivitelezése tökéletesre sikeredett, akár csak a dinamikus árnyékok, melyeket minden egyes objektumhoz hozzárendelhetünk, így a délutáni órákban a házak árnyéka máshova vetül, mint délelőtt.

A karakter kidolgozása kellőképpen részletes és felismerhető, és mindenképp színvonalas – ahogy a képeken is látható. Ugyanez igaz az autókra is. Az atmoszférikus hatást nagyban elősegítik a játék zenéi és térhatású hangeffektjei is. A kocsiban beállíthatjuk, hogy melyik rádióadót akarjuk hallgatni: van itt minden a régi idők slágereitől a hip-hop muzsikát sugárzó adókig. Nagyon ötletes megoldás például, hogy amennyiben valamely maffiatag tulajdonában lévő kocsit nyúlunk le (Mafia Sentinel), a kocsiban 100%-ra az operarádió fog szólni:-)

A legdurvábbak mégis az utcazajok – a kocsik dudálnak, a gyorsvasút dübörögve és minden egyéb hangot elnyomva húz el fölöttünk, az emberek kiabálnak egymással, vagy csak magukba dumálnak, a majdnem elgázolt emberek szitkozódva rázzák öklüket utánunk... a külvárosban éjszaka kutyák ugatnak, egy-egy veszekedő férj kiáltása töri meg a csendet... az örömlányok utánunk szólnak a pirosnál, felkínálva testüket egy gyors menetre...

Szívemnek legkedvesebb mégis az volt, amikor egy hölgyet kirángattam a mikrobuszából, és az elhaló hangon kiáltotta utánam, amikor elhúztam a színről: „Az a férjem kocsija...!.. :-)

## MULTIPLAYER

Az nincs.

## VÉGEZETUL...

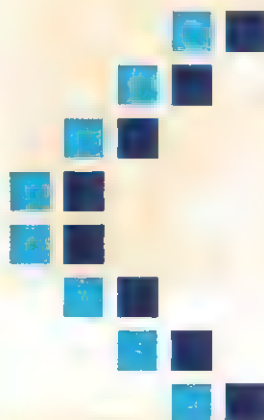
Mit is mondhatna az ember összegzésül? Talán azt, hogy jó ideje nem találkoztam olyan programmal, ami két pályánál tovább oda tudott volna kötni a monitor elé, ám a Grand Theft Auto

3-nak sikerült. Vagy azt, hogy a GTA 3 ténylegesen üdítő és egyedi színfoltot képvisel az elektronikus szórakoztatóipar területén – rendkívül hatásos módomból ötvözi a két népszerű műfajt, és biztos vagyok benne, hogy azokat a gémekeket is elbűvöli, akik a külső nézetes akciójátékokat kedvelik ugyan, de az autós stuffokat nem – és vice versa.

A már említett magas fokú agresszivitáson túl más negatívumot nem is említhetnék a program ellenében – jóllehet, akad még itt egy-két kihagyott ziccer (például miért nem vehetjük igénybe az útszéli hölgyek szolgáltatását, vagy hogy miért nem szaladgálnak az emberek pitbullal az utcán este, ésatöbbi), a játékban mégis minden benne van, ami kellet: izgalom, feszültség, kaland, és egyéb PR marhaságok.

Csak egyetlen dolgot tanácsolhatok mindenkinek: szerezz be, és próbálja ki GTA 3-at, mert abban biztos vagyok, hogy decemberben az évi befutói között ott lesz a Rockstar Games játéka. Mégpedig előkelő helyen.

VargaB.



## ÉRTÉKELŐ

Látvány:	9
Játszhatóság:	10
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

95

**Nagybetűs játékelmény – kihagyhatatlan!**





# V8 CHALLENGE

A lelátón mindenki talpon van. A célegyenesben tízennégy autó vár a startjelre. Körülöttük izzik a levegő, szagátottan hörögnek a motorok, a pilótának izzad a tenyere a verseny-kesztyűben, ahogy kényszeredetten szorítja a kormányt. Talán a hatvan fokot is eléri bent az égött-olaj szagú levegő, a tűzálló overálban és maszkban, mindez szinte elviselhetetlen. Emberünk mégsem erre figyel, kitérít a pupillájában már a rajtlámpa tükröződik, mikor felgyullad a piros lámpa, még a lélegzetét is visszafogja... Felpörögnek a motorok, a 620 lóerős V8-asok üvöltének, a kocsikból dől a forróság, a hűtőrendszer menetszél híján pattog a túlterheléstől, remeg a karosszéria, az egyesbe tolt váltókar és a kinyomott, kőkemény kuplung csak egyetlen lámpácskára vár. Zöld! Felizzik a háromtárcsás kuplung valahol az autó gyomrában, egyszerre majd' kilencezer lóerő feszül neki az aszfaltcsíknak, a pilóta egy hosszú másodpercre az ülésbe préselődik, majd egy pillanatra elveszi a gázt, ahogy kapcsolja a kettést, a váltó csattanva vesz a fokozatot, a klupfogóból pedig egy festői lángnyelv tör elő. A verseny megkezdődött...



Ausztráliában vagyunk, és a V8 Supercars versenyszériáról beszélünk. Nem hallottál róla? Sebaj: mivel ez a sorozat vajmi kevésbé ismert hazánkban – és mivel sok helyet kaptam a leírásra :) először magát a versenytípust vesszük ki, és csak aztán a játékot.

## A VERSENYSOROZAT

Tehát a helyszín Ausztrália, de akár Amerika is lehetne, hiszen V8-as autókrol van szó, azok meg éppen amcsiban jellemzőek. Chevrolet Corvette vagy Lincoln Continental, egyre megy, ilyen erőforrással gyártják őket. De mi is az a V8? Egy motorfajta? Neeeeeem, több, mint motor: életérzés. Hihetetlennek hangzik, de elég elbeszélgetni egy amerikai autótulajdonossal, és megsejti az ember, hogy itt tényleg többről van szó, mint arról, hogy hogyan vannak az autókban, ott elől elrendezve azok a hengerek. A vényolcast megismerni már a hangjáról, ahogyan alajáraton dohog, és ahogy felhőrdül, amikor megpöccint a gázt. Lehet mondani, hogy az amcsik megalomának, jól elvannak a böhöm autóikkal, amelyet még az olajválság sem húzott ki a fenekük alól, de ha a másik oldalt nézzük, valamennyire csak igazuk van. Hatalmas távolságok, kietlen vidékek, arra ösztönözték a tervezőket, hogy nagy és kényelmes kocsikat tervezzenek. És nem csak ott, hanem Ausztráliában is, mert sok mindenben igencsak nagy a hasonlóság. Szintén imádják a nagy kocsikat, szintén van egy jókora országuk (épp egy kontinensnyi, tartja a fáma... vagy a közhelyszótár?) ahol például ugyanúgy elterjedt az utak királya, a csőrös kamion... hasonló életérzés, „nem rohanunk sehova”, persze ha kell, rátaposunk a gázra és máris lép a gép. És ha eddig azt hitted, hogy V8-asokat csak az amcsik gyártanak, most megtudhatod: a kenguruk földjén ugyanúgy szimbólum ez a motor, mint Észak Amerikában. Utazzunk tehát le egy kicsit a kengurukhoz...

Ausztrália furcsa ország, bár sokban hasonlít Amerikára, egy pillanatra sem lehet elfelejteni, hogy Brit gyarmat volt. Mái a baloldalon közlekednek például. De ott baloldalt persze elég jól :) Van aztán sokféle autóversenyük is, éppúgy van rally, mint az angoloknál, és éppúgy van Stock Car Racing, mint az amcsiknál. Ez utóbbi nagyon hasonlít a Nascar sorozatra, de európai stílusban játszzák: véletlenül sem oválpályán, sokkal inkább mindenféle össze-vissza kanyargós aszfaltcsíkokon, csakúgy, mint

az angol, vagy svéd túraautó bajnokságot (erre még visszatérek), de nem ezerféle márka ezerféle típusával, hanem két márka egy-egy típusával, és esetleg annak változataival, amelyet ráadásul nem a gyár versenyzett. Azahogy igen a gyár is benne van, de kicsit másként – karöltve egy-egy tuningcsapattal kifejlesztettek két versenyautót, amelyet aztán rajtkészen eladnak a csapatoknak, akiknek csak a versenyztetéssel és a szervizeléssel kell megbirkozni, a fejlesztéssel nem. Nem is változtathatnak az autó alkatrészein, ugyanis így homológ, azaz így van engedélyezve a versenysorozatra. A két említett autó, pedig nem más, mint a Holden Commodore és a Ford Falcon. A Holden a General Motors ottani leányvállalata (csakúgy, mint Európában az Opel) a Commodore típus, pedig az Opel Omega Ausztrál változata – csak sokkal dögösebb motorokkal. A következőképpen járt el a gyár: fogták a kocsit, beletettek egy V8-as ötliteres versenymotort, és megbízták a gyári tuningcéget (Holden Racing), hogy csiszolja a gyémántot briliánssá. A másik oldalon a Ford a Stone Brothers Racinget bízta meg az átalakítással, szintén a szabályok adta kereten belül (max. 5 literes motor, satöbbi). Eddig a különbségek. Mert innentől kezdve a hasonlóságok jönnek az autókna, a versenyszabályzat adja a kötelező korlátokat. Így mindkét kocsi azonos a kuplung, a hatsebességes Hollinger váltó, a hat és négydugattyús AP fékek (elől/hátul), a 17 collos Speedline felni és a Dunlop gumik.

Az autók készen állnak, jönnek a versenyzésre vágyó – és pénzzel rendelkező – csapatok, akik megsejlelik az árut, aztán eldöntik, hogy a versenykész Holden Commodore VX-et, vagy a Ford Falcon AUXR8-ast választják. Aztán pedig pilótát – és itt jövünk majd mi a képbe.

## A JÁTÉK

Különös versenyfutás zajlik az autószimulátorok világában: a Dice kipécézte magának a Codemasters-t. A fene tudja miért tették, talán mert a Colin McRae Rally és a TOCA készen volt és a svédeknel jól megy a rally, de a pályaaotózás is, de a lényeg, hogy nagyon megtalálták maguknak az angolokat. Az Angol Túraautó Bajnokságra (TOCA) válaszképpen kijött a Svéd Túraautó Bajnokság (STCC) aztán TOCA 2 és STCC 2. Még a Colin 2.0 előtt kijött az általam igen nagyra tartott Rally Masters – Race of Champions, és ezekkel a svédek mind-mind jó kis borsot törtek a Codemasters-esek orra alá. Most pedig 2002 májusát írjuk (vagy már júniust?) és itt a következő csemege, a Digital Illusions CE elkészült az ausztrál V8 Supercars versenysorozat alapján íródott V8 Challenge programmal. Nagyon nehéz dolguk nem volt, kocsikat és pályákat készítették, a grafikus és

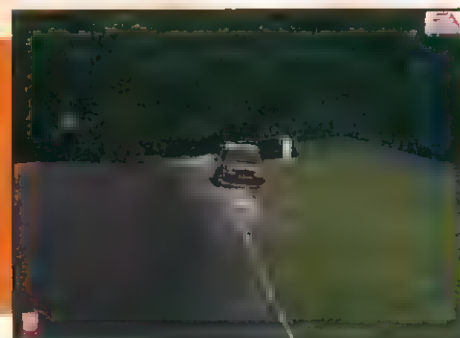


a fizikai motor nagyjából már készen voltak, azokon maximum csak csiszolni kellett. Így sok elemet felfedezhetünk az említett Dice játékokból, néhány ismerős momentum kellemes emlékeket bízserget az emberben. Mivel magam rengeteg időt töltöttem a svéd cég Rally Masters (továbbiakban csak RM) nevű játékával, leginkább arra fogok utalni.

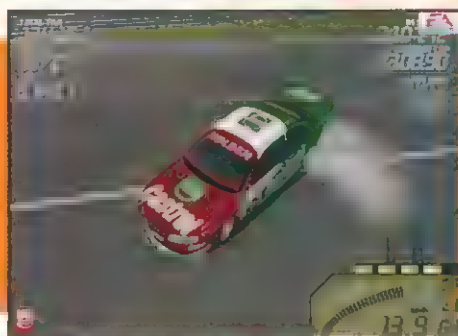
Az install szokásos, de amikor betettem a CD-t és felajánlotta a szokásos dolgokat, felharsant egy motorhang, ahogy egy verda kigyorsított. Nos ez a motorhang a Rally Mastersből származik, és az egyik WRC-nek a hangja, melynek én első pillanatban nagyon örültem, de aztán belegondoltam, hogy mit érezhet egy amcsi-autó fanatikusa, amikor meghallja egy kétliteres négyhengeres turbómotor visítását a várva várt ötliteres V8-as bőmbőlése helyett. Szóval nem örül, az biztos... A telepítés után megadhatjuk a videokártya és a hangszóköz alap beállításait, ezen később csak a játékon kívül módosíthatunk, újból elindítva a setup programcskát, de ha áttárgyaltuk a kíváncsalmak szerint, onnan is indíthatjuk a játékot. A menü kissé egyszerűcske, talán túlságosan is, de legalább lényegre törő. A szokásos játékménetek közül válogathatunk: indulhatunk bajnokságon, egyetlen versenyen, száguldhatunk az idő ellen a rekordokért, plusz ott van a multiplayer. Ez utóbbit sajnos nem volt alkalmam próbálni (ne üssetek meg), de a RM alapján megsza-vazom neki a bizalmat. Van highscores menüpont, megtekinthetjük eddig milyen csúcsokat futottunk, végigbongészhetjük aztán, hogy kik készítették a programot (Ti ezt meg szoktátok nézni? Én bevalom, soha...) Kihagytam az opciók menüpontot, de majd most jól elmondom. Sokat újat nem látunk, általános programbeállítások kutyulése, videó kutyulás, hang/zene kutyulás, irányítás kutyulás. Az irányításnál, amennyiben a billentyűzetet akarjuk használni, a „custom keyboard” konfigurálásánál, csakúgy, mint a Rally Masters-ben megadhatjuk,

hogy hogyan reagáljon a gomb lenyomására a gép. Ez akkor fontos, hogy ha egy kanyarba beme gyünk majd, a kormányt milyen gyorsan szeretnénk, hogy betekerje, vagy ha pumpáljuk a gázt, illetve a féket, mindezzel mennyire nyomjuk le a „pedálokat”. Ha lassabban felépülő fékhatást akarunk például, akkor válasszuk a laposabb, kevésbé meredek egyenest, ha viszont azonnali blokkolást várunk el a fékre konfigurált gomb lenyomásától, akkor meredek egyenest javaslok. Hasznos, hogy több billentyűt is konfigurálhatunk egy-egy parancshoz, tehát ha ketten használják felváltva a játékot, de teljesen eltérő billentyűzetkiosztással, még nem biztos, hogy mindig át kell konfigurálni. Fatal error így csak az marad, ha ugyanazt a gombot akarja a két delikvens teljesen másra használni, ezen esetben marad a konfigurálás – illetve a keyboard beállítások töltögetése – vagy esetleg a kézitusa, amellyel a való világban eldönthetjük, hogy kié legyen is az X gomb. Visszatérve az általános beállításokra, itt megadhatjuk, hogy figyelembe vegye-e a program a versenyek során a szabályokat, azaz megbüntessen-e minket, ha szabálytalankodunk, beállíthatjuk az ellenfelek erősségét, hogy ha elhúzzunk, utolérjenek-e bennünket, illetve, ha ők elhúznak, utolérhessük-e őket hamar-hamar (ennek neve catchup, de ez nem a kaja). Bekapcsolhatjuk, a mesterséges intelligencia fizikát (ez mit takar, fogalmam sincs, de azért jól bekapcsoltam), végül beállíthatjuk, hogy km/h-ban, illetve mérföld per órában kívánjuk nézni, mennyivel is száguldunk éppen.

Ha mindezzel készen vagyunk, irány a pálya! Kezdőknek a time attack-ot javaslom természetesen, de aki rögtön bajnokságot akar játszani, én ugyan nem beszélem le. Szóval harc az idő ellen: újabb menüt kapunk persze, kiválaszthatjuk melyik csapatban indulunk – ezzel gyakorlatilag autómárkát is választunk, hiszen nem mi döntjük el, hogy Holden vagy Ford legyen a versenyautó, hanem a csapat-







főnök. A program itt azt írja, hogy autót választunk, de ne dőlünk be neki, az az igaz, amit én mondom :-). Beállítjuk, hogy hány kör legyen a menet, milyen legyen az időjárás, sajnos csak két végtetet ismer, név szerint napsütötte, és zuhogó esős. Itt a vissza nem téro alkalom Aigner Szilárd bőrébe bújni, most Te mondhatod meg, milyen idő lesz (és még csak tévedni sem fogsz :-). Kiválaszthatjuk továbbá, hogy álló, avagy guruló rajtot szeretnénk, a pálya irányvonalát is (lehet visszafelé is versenyezni). Végére hagytam a pályát magát: kilenc valódi pálya közül lehet válogatni, ezek közül kishazánkban az Adelaide-i és a Melbourne-i az ismertebb. Azazhogy inkább csak annak tűnik, mert bár az Adelaide-i városi pálya ugyanaz, amit a GP2-ben megszokhatunk, a Melbourne-it sose láttam még, ez biza nem az F1-ből megismerhető, széles városi utakból álló aszfaltcsík, hanem egy hagyományos épített versenypálya. A többi szintűgy teljesen ismeretlen volt a számomra. Már itt beállíthatjuk magát az autót, de még nem javaslom, hiszen nincs semmilyen tapasztalatunk, menjünk inkább pár kört. Én az általam kedvelt – és persze egyedül ismert – Adelaide-et választottam...

Ahogy beülünk az autóba – egy Holden-t választottam, lehet egyébként Holden és Ford „kisteherautót” is, érdekes – és végigzongorázunk a nézeti lehetőségeket, meglepődve tapasztaljuk, hogy bizony-bizony sok ismerős dolog van itt. A HUD – azaz a műszeregység, amit kivetítve látunk, például egy az egyben az STCC2-ből érkezett, míg ha menet közben megnézegetük kívülről az autókat, láthatjuk, hogy ez a keréktárcsa díszelgett a Mitsubishi Lancer-en a Rally Masters-ben. Tehát nem kezdték a svéd srácok nulláról a melót, persze nem is várhatjuk el, hogy minden játékhoz teljesen új cuccot rajzolgassanak, de az a HUD szem előtt van, no... Induljunk! Egyesben kicsit kipörög a hátsókerék, de hamar magára talál, hogy aztán

kettesben már ne nagyon rakoncátlanokdjön: egy 620 lóerős „háthajtott” masinától azért többet váma az ember 275-ös slick pályagumik ide vagy oda. Hamar gyorsul, csattogva vált – finom hangok, ráadásul a V8-asnak a hangját nagyon szépen eltalálták, éppolyan vibráló orgánummal üvölt, ahogy annak üvöltene kell. Megpróbálok bevenni az első síkánt, de a fékezés alatt nem lehet kormányozni. Okés, semmi baj, láttunk már ilyet, akkor majd a kanyar előtt fékezünk, aztán ha baj van (kanyarodás közben kellene fékezni) majd pumpáljuk a billentyűt. A félresikerült manővert követően elhagynom a sódérágyat – egészen szépen lefékez a sódér egyébként, és a valódival ellentétben ebből még ki is lehet kászálódni – aztán rágyorsítok a következő egyenesre, amelynek a végén egy jobbos van. Tanulva az előző kudarcból, most hamar fékezek, fék felenged, kanyarodnék – de nem megy. Hát ennek a fékhatásnak nemcsak felépülési ideje van, hanem leépülési is. Ha be akarom venni a kanyart, akkor jóval hamarabb be kell fejezni a lassító manővert, hogy egyáltalán a kanyarba beforduljak. További trükk, hogy ahogy kapcsolat lefelé a fékezés alatt, úgy érdemes pumpálni a féket – mindenképpen pumpálni kell, mert, ha beblokkol, jó egy másodperccel a felengedés után sem enged még kanyarodni :- ( szóval, a váltásokhoz igazítsuk a fékpumpálást, így mindig tudjuk hányadikban van, oda sem kell nézni, mert finoman csattog a váltó, ahogy veszi a fokozatokat. Ha már nagyjából megy, akkor kanyarodni is sikerül ugyebár, vegyük tehát be a kanyart, és gyorsítsunk kil itt jön a következő meglepetés, az ember azt váma, hogy ha padlógázt ad – billentyűzettel mi mást csinálna – akkor füstölő gumikkal keresztbefordul, túlkormányzott lesz. De nem. Okés, biztosan a gázadásnak is van késlekedése, felépülési ideje, meg miegyéb, megpróbálok tehát kibabrálni vele. Bemegyek lassan egy kanyarba, és provokatív folyamatos gázadás mellett – az autó szépen kigyorsul belőle, csinosan táguló íven kanya-



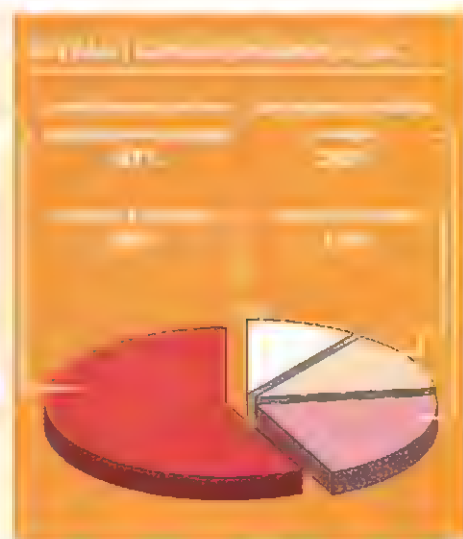
rodva, anélkül, hogy kipörögnének a hátsókerekek. Na itt kicsit temetni kezdtem a szimulátor filíngét, de a program azért később komolyabb arcát is megmutatta. Konkrétan: ha rámegyünk a belső, vagy külső íven elhelyezett kerékvetőkre, akkor már hajlamos megúszni a hátulja a kocsinak, ezért ezekre jó vigyázni. Tovább bonyolítja a dolgokat, hogy ki kell minden pályán tapasztalni, hogy melyik hol mit enged meg, mert van olyan kerékvető, ami a képernyőn látszik, de már nem írták bele a pálya fizikai leírásába, azaz nem csúszunk meg rajta, nem dübörög a kerék, nem lassul vissza a kocsi. Rögtön egy ilyen találunk az Adelaide-i pályán is: a célegyenesen kívül van két hosszú egyenes, ebből az elsőbe, ha megérkezünk egy szűk kanyarból, nyugodtan lehetünk merészek, az a kerékvető – és a mögé elhelyezett fekete sódercsík (ilyet is csak itt lát az ember) valójában nincs is ott.

Amennyiben a kerékvető két egyenes törésében van, a belső íven, de a törés olyan kicsi, hogy padlógázzal átsuhanunk rajta, vigyázzunk, hogy ne nagyon mászkáljunk rá a kerékvetőre, mert megdobja a kocsit és szépen elcsúszunk rajta. Ha már mindenképpen olyan a versenypálya, hogy egy pillanatra érinteni kell egy ilyen belső íven, akkor addig vegyük el a gázt, kevesebb időt veszünk vele, mint ha kicsúsznánk, és kódorognánk a pálya mellett. Ugyanis, bár vissza lehet jönni a pályán kívülről – a sóderágy nem zár örökre ölelő karjaiba – de igencsak lassan megy: a sóderben csak gyököttével tudunk kábé haladni, és ennél a fű sem jobb. A legtöbb pályát ugyanis szép zöld gyep veszi körül – nem úgy, mint a mi szavannás, sivatagos Hungaroringünket – amely felettébb csúszik. Mármint ha vissza akarnánk menni a pályára. Kicsúszás esetén nem érdemes tehát porgetni a motort, ha nagyon erőltetjük, a nagy kerékpörgetés közben a kocsi is megpördül, és akkor még nehezebb lesz a visszatérés a normál forgalomba. Mindenesetre, ha kétszázal csúszunk ki a fűre, akkor –hacsak nem

adunk gázt, bár igazából akkor is – rögvést lelassulunk, ami megint csak kissé irreális, persze érthető húzás a program készítőitől. Ha már kicsúsztunk, akkor arra is vigyázzunk, merre megyünk vissza, ugyanis, ha rövidebb utat akarnánk találni, hamar megjelenik jobboldalt egy kis fekete zászló, amely kellemes meghívást jelent egy stop and go büntetésre. Ilyenkor ránk van bízva, hogy bemegyünk-e – nem húzza be a verdát a boxutcába a vonósugár, mint az F1GP sorozatban (és mint a Star Wars EP4-ben) mondjuk mindig bementem, ha hívtak – én már csak ilyen vagyok.

Érdekesség, hogy idétől már a valódi V8 Supercars versenysorozatban – csakúgy, mint az F1-ben, és más, az FIA égisze alatt működő sorozatban – nincs már stop and go büntetés, helyette bevezették a drive thru (azaz az áthajtás) büntít. Szóval azért itt sem minden fenéig tejfel, pláne nem up to date.

Tovább vezetve a kocsit feltűnik egypár apróság. Van kézfék, amely ilyen autókban biza nem szokott lenni. Nagy hasznát nem vesszük, legfeljebb, ha éppen bajba kerültünk, éppen szembe jön a mezőny, miegyéb. A kézfék hangja egyébként, szintén Rally Masters hagyaték :-). Felgyorsítok, elkezdem rángatni jobbra-balra a kocsit, de türelmesen kigyózik. Most ez vagy tényleg nagyon pályautó igazából is, vagy megint arcade-os vonást fedeztem fel. Különböző sebességgel provokáltam a kocsit, és egyszer csak megindult a fara, aztán ellenkormányzás után megpördültem a másik irányba... Hurrá! Benne van a programban a perdület! Ez a szó egyébként egy fizikai kifejezés, és a pörgető lendületet takarja. Két dolog miatt is fontos: egy rally programban (jó, tudom, hogy ez nem az, de akkor is fontos), ha megcsúszás közben érkezünk egy ugratóra, akkor az autó tovább fordul a levegőben, legalábbis, ha jól van megírva a progí. A levegőben semmi nem fékezi az autót (a légel-elállásán kívül) így nincs is, ami egyenesbe hozza: ott hiába kormányzunk, ha a kocsinak volt lendülete,



száll előre, ha volt perdülete is, akkor közben elfordul a tengelye körül. De visszatérve a fizikából, hasonló kell legyen, amikor az autó egy jobbos kanyarból hirtelen egy balosba fordul: a kanyarban kifelé dől a kocsiszekrény, és amikor a súlypont átterhelődik a kanyarváltás közben a másik oldalra, az eddig benyomódott rugók ereje hozzáadódik az átterhelődéshez, a kasztni olyan hévvel billen a másik irányba, hogy ekkor már elveszítheti a tapadást a kerék, hiszen éppen túlterhelődött. Ekkor a kocsi megcsúszik.

Ez így talán bonyolultabban hangzik, és az igazat megvallva, nem is egyszerű ehhez megírni a fizikai motort egy autós játék esetében. Persze a lényeg, hogy itt most megírták...

Még tovább tesztelgetve a kocsit, feltűnik, hogy a hatsebességes váltóban milyen szörnyű rosszul vannak elosztva a fokozatok: az első négy még okés, de az ötödik és a hatodik alapbeállítás esetén túl hosszú. Amikor negyedikből ötödikbe vált, „túl





nagyot ejt" azaz nagyon visszaesik a fordulatszám, egészen 6000-es fordulatra alá, és ott csak küszködik a motor. Nem ismerem az ötliteres Holden teljesítmény-karakteristikáját, de úgy tapasztaltam, hogy 6000 felett kezd feléledni, hogy aztán 7500 körül az automata felváltson (ja, mert automatára állítottam :-)) pedig a piros zóna csak 8500-nál kezdődik. Egyébként természetes, hogy akármennyire versenymotor, egy ilyen hatalmas hengerűrtartalmú motort nem lehet 10 000-ig pörgetni, hiszen majd' akkora dugattyúk vannak benne, mint egy teherautóban... Itt rögtön vissza is ugrottam tehát a car setup menübe, hogy átállítsam a váltó fokozatokat. Kellemetlen, hogy ehhez nincsen „garázs” funkció, hogy rögtön lehessen büttyölni a verdát – ki kell lépni a time attack-ból, és aztán lehet csak nekiesni a kocsinak.

Tehát Car Setup: kezdjük az általános (General) beállítási lehetőségekkel, a legelső dolog, amit elszűrhetünk, az a break balance, azaz a fékerő eloszlás. Ez alapesetben 75/25, azaz hetvenöt százalék jut az első tengelyre, huszonöt százalék pedig a hátsóra. Nem érdemes nagyon babrálni, kicsit lehet ugyan hátrébb állítani, de ha nagyon megbotyogtatjuk és túlságosan hátra állítjuk, minden fékezéskor megpördülünk. Végeredményben, ha kormányunk és finoman kezelhető pedálunk, esetleg analóg joystick-ünk van, akkor finom fékezés mellett tudunk akár a kanyarban is hatásosan lassítani, a fék balansszal ilyenkor az autó fékezés közbeni viselkedését állíthatjuk be, ha hátrébb állítjuk túlkormányzottabban fog bekanyarodni, ha előre, akkor alulkormányzottan fog kisodródni. A következő pont az autó szabad magassága elöl, illetve hátul (rideheight front/rear). Ha elöl leültetjük, jobb tapadást biztosítunk, de hamarabb kitérhet a hátulja egy gyors kanyarban, ültessük tehát le elöl és hátul is! Na ez az, ami a huppanósabb pályákon visszaüt, a kocsi irányíthatósága érezhetően csorbat szenved, továbbá az autó könnyebben elszáll a

kerékvetőkön. Tehát a leültetést csak nagyon sima pályákra ajánlom, ilyen például a Melbourne-i. Van továbbá egy bizonyos anti-spin opció, melyet már az STCC2-ből is ismerhetünk, melyet kihasználva könnyebben vezethető a kocsi, de rosszabb a végsebessége. Valamit valamiért...

Ha átváltunk a Wheel almenübe a kerék és a futómű egyes beállításait variálhatjuk. Választhatunk gumit, itt én egyértelműen a puhát javaslom, bár egy hosszabb, huszonöt körös verseny alatt elkophat, a csere gyors, és a jobb köridők hamar behozzák a kényszereszünet hátrányát. Van továbbá kemény, és esőgumi. Az előbbit nem ajánlom, az utóbbit pedig csakis esőben... :-)

Aztán ennél a pontnál kezd kicsit szimulátoros lenni a hangulat, hiszen állíthatjuk a kerékösszetartást (toe) és a kerékdőlést (camber). A kerékösszetartás akkor fontos, amikor az ember éppen elkezd kanyarodni, vagy irányt vált egyik kanyarból a másikba. Ha előre negatív, hátra pedig pozitív összetartást választunk, az autó szinte idegesen fordul, hamar reagál a kormánymozdulatokra, tehát inkább „csikicsuki” pályákra javasolt, ahol az egyenesből hirtelen kezdődnek a kanyarok, ha ellenkezőleg állítjuk az összetartást, akkor jobb egyenesfutást kapunk (kormánnyal játszóknak fontos), de lassabban reagál a kormányzásra. A kerékdőléssel növelhetjük az adott tengelyen fellépő maximális oldaltartást, de gyors pályára a kisebb, a lassabb pályákra a nagyobb dőlés javasolt.

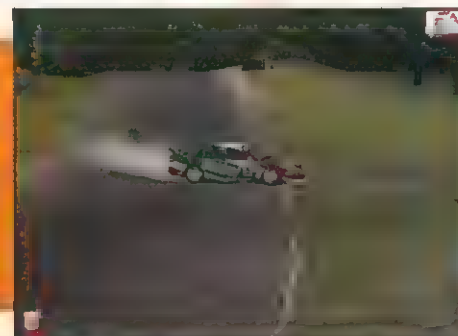
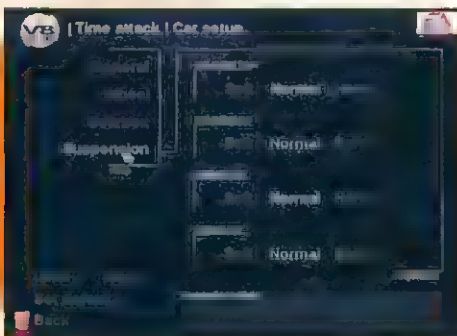
Ezek után a sebességváltó áttételeinek módosítására kerülhet a sor, ez, mint említettem az alapbeállítás esetén nem igazán jó, túl hosszú az ötödik és a hatodik. Nos a menüpontban sajnos csak a defaulthoz (alapbeállításához) képest változtathatunk, ez jelenti az 1.00 értéket, melyet 0.8-ig lefelé, illetve 1.2-ig felfelé módosíthatunk. Mivel így semmi fogalmunk az áttételek egymáshoz való hosszáról, sokat kell variálni. Ha megtaláltuk az ideálisnak tűnő fokozatkiosztást az adott pályára, még nem

lehetünk feltétlenül boldogok: a használat során kiderülhet, hogy ugyan ideálisan gyorsíthatunk az átszabott váltóval, de a lassítás kész gyötrelme, teljesen összevissza vált vissza a fékezés során az automata, néhol átugrálja a fokozatokat visszakapcsolás közben. Ez főként akkor ciki, ha például az egyik kanyarból kigyorsítunk negyedikben, egy rövid fékezés után beesnénk a következő kanyarba, ahol harmadikkal kéne kigyorsítanunk, de a váltó a fékezés alatt negyedikből másodikba kapcsol vissza, a harmadikat meg egyszerűen kihagyja. Mivel – már korábban említettem – közvetlenül fékezéssel nem tudunk beesni a kanyarba, hamarabb be kell fejezni a lassítást, hogy kanyarodhassunk, így érdemes előbb az egyenesben lelassítani, és finom gázzal bemenni a kanyarba. És ha ekkor kapunk egy alacsonyabb sebességi fokozatot, mellyel nem lehet hatásosan, váltás nélkül kigyorsítani, az bizony felettébb bosszantó. A leghasználhatóbb megoldásnak az bizonyult, hogy egy olyan váltót raktam össze, ahol az egyest csak a rajtnál használtam, a másodikat a leglassabb kanyarhoz igazítottam, a hatodikat pedig a leghosszabb egyenes végén forogja ki teljesen. De bizonyos lassú pályákon még ekkor is fennállt a visszaváltás közbeni fokozatkihagyás esete. Ez esetben a hatodikat elfelejtettem, és az ötödiket választottam végső áttételnek (hosszabbra véve), úgyelve, hogy az arányok olyanok legyenek, hogy felváltásnál egyszer se essen 6000 alá a fordulatszám. Ekkor gyakorlatilag már csak négy kiutózható sebességfokozat maradt a váltóban, de még így is ez eredményezte a legjobb kompromisszumot.

Az utolsó menüpont a car setupban, újfent a futóműhöz tartozik: az első-hátsó stabilizátort (antirollbar) variálhatjuk, ez nem csak az autó saját kormányzási tulajdonságait szabályozhatja (mint a többi), hanem a kanyarváltás tulajdonságait is. Végül, de nem utolsósorban a lengéscsillapítást állíthatjuk be, jobb minőségű aszfaltra a kemény, a hepehupásabb pályákra a puhább a javasolt.







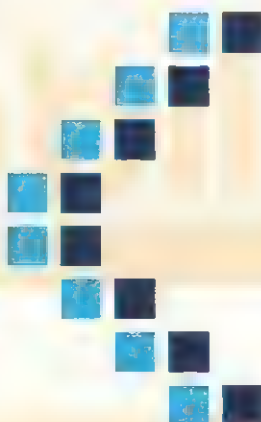
## A VERSENYEK

A korábban említett kis gyakorlás után rögtön belevágtam egy bajnokságba, hiszen van elég idő az egy-egy versenyhez tartozó szabadedzések alkalmával is, hogy megtanuljam a pályát. Nosza... A program betölti a pályát, melyről rögtön ezután, különböző állóképeket mutat, így máris láthatjuk, hogy repülőtér-simaságú aszfaltcsíkon, vagy dímbes-dombos vidékre épített pályán kell majd versenyezni. Enter. Rögtön állíthatnám az autót, persze amíg nincs ismeret a pályáról ez nehéz lenne, tehát irány a Test run. Betanulom nagyjából a vonalvezetést, megismerem, hogy milyen az aszfalt, tehát nagyjából kitalálom, milyen váltó-fokozatok és milyen futóműbeállítás kéne erre a pályára. Kilépek a Test run-ból, be a Car setup-ba, valamit birizgatok a kocsin, de persze így elsőre nem biztos, hogy nem szűrtem el alapjaiban a vezethetőséget, tehát mennék megint egy Test run-t. Nem lehet! Csak és kizárólag a kvalifikáció és a versenyek maradtak... ha sikerült beállítani a kocsit vezethetőre, akkor jó helyről fogok indulni, ha nem... elindulok tehát az időmérésen, futom a köröket, egyszer csak sikerül – még ha véletlenül is – levágnom egy kanyart. Fekete zászló. Ekkor a kör végén mindenképpen érdemes a boxba kormányozni a kocsit, a letöltendő büntetés végett, mert ha nem tesszük, kizárnak az edzésből. A kvalifikáció pont olyan hosszú, mint maga a verseny, de bármikor kiléphetünk, a legjobb körünket számon tartja. De vissza már nem léphetünk... Van egy második kvalifikációs lehetőség, ez a Shootout, mely egyetlen kör, és ezzel is jó rajtpozíciót szerezhetünk, de csak az első versenyre (Heat 1). Kezdődjék hát a verseny! A kocsik felsorakoznak, a kamera végigpásztáz, majd beülhetünk a kocsinkba. A grafika szinte teljesen ugyanolyan, mint az STCC2-ben, persze a pályák és az autók mások, ám a növényzet, a gumifüst, de még a rajtlámpa is ugyanaz. A nézetek között még gyorsan válogathatunk a rajt előtt, belső nézet (megint csak tiszta STCC2), motorháztető, lökhárító, kívülről

közeli, kívülről távoli, végül az összevissza nézetek (látványos, ámde használhatatlan), melyeket láthatóan a visszajátzásra terveztek. Lökhárítót választom. Piros... zöld! Egyesben a váltó, a kerekek kipörögnek, majd, mire a gumí fogást talál a talajon, vagy nyolc autó elhúz mellett. Tartom az iramot, a többiek erősen lökdösődnek, majd a kanyarhoz érve rettentően hamar fékeznek. Ez még nem lenne baj, csak hogy, ha az ember nekiszalad egy versenytársának hátulról, rögtön kap egy fekete zászlót. Akkor igazán bosszantó, ha az a másik besokallt, elszállt, ide-oda pattog a szalagkorlátok között, és úgy esett, hogy éppen nem bírtam kikerülni. Ezért miért engem kell büntetni? Késő bánat, fekete zászló, boxátogatás, stop and go. A kellemes oldala, hogy közben a kocsink belső sérüléseit a boxban, a büntetés alatt „kijavítják”. Ez lehet sérült motor, váltó, vagy kopott gumí (ezek villognak a piktogramon) viszont a külső karosszéria-sérülést nem hajlandók a boxban kezelni. Egyébként a sérülések kívülről nem túl látványosak, kicsit gyűrődik a kasztni, füstöl a motor, de ennyi, felcsapódó motorháztetőről, kitört ablakokról, netán leszakadó alkatrészekről ne is álmodjunk...

Hamar rájöttem, hogy az ellenfelek egy-két nap gyakorlás után könnyen utolérhetők – még a fentebb említett catchup nélkül is. Az AI meglehetősen gyenge, ha keresztbeállunk nem nagyon próbálnak kikerülni, inkább riadtan lefékeznek a mögöttünk jövők. Ehh. Kis gyakorlással hamar betanulható, és nyerhető minden pálya, néhol több, mint egy percet vertem a másodikra, a legnehezebb fokozaton (opponents -> very hard). Tehát van értelme a catchup opciónak, ám, így hiába erős az ellenfél, és nem marad le, viszont ha hibázunk, magunk is sokkal könnyebben utolérjük az élbolyt. Szép és jó, csak oda a szimulátor fling... Összegezve, egy nehezen pályán tartható, nehezen autózható szimulátort kapunk, néhány idegesítő bug-gal, melyben gyakorlatilag arcade ellenfelek vannak. A grafika szép, de elavult a sérülések modellezése, a hangok nagyon jók, a menürendszer pedig kissé lehangoló. A játékelmény megvan, mert könnyű hibázni, viszont ha precízebben lehetne vezetni az autókat és az ellenfelekbe némi ész is szorult volna, mindjárt más lenne a helyzet.

Patrik



## ÉRTÉKELŐ

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	7
Zene-hang:	9

82

**Összetett, reális fizika,  
kevésbé komplex törésmoddellel  
és gyenge AI-val**



# STEALTH COMBAT

Valahol a távoli dűnék között, fémcsillogás kelt útra a délutáni napfény perzselő fuvallataival együtt. A sivatag komor helynek tűnik ilyenkor, olyan terepnek, ahol a legdrágább kincs a víz, s a legjobb dolog, ami történhet, az egy kladós zápor. A tank-egység tisztjét azonban sem ez, sem a nappalokkal karöltve zuhanó hőmérséklet nem izgatta. Nekik egy másik, jóval kézzelfogható veszedelemről kellett tartaniuk: az ellenséges csapatok páncélosaitól. A dűnékből szelfutta mélységekké és magasságokká gyalult kanyonokban nem sok jóra számíthattak; búvóhelynek szolgáló beszögellések pedig bőségesen akadtak itt. A csapás mégsem ekkor, hanem jóval később érte őket: abban a pillanatban, amikor először fellélegezhetek volna. Már csak lankás dombokat láttak maguk előtt, melyek kavargó homokszemeit helyenként egy-egy száraz bokor-maradvány kötötte magához. Ám nem sokáig; valami kíméletlen nyomulással degradálta kétdimenziós, bonyolult síkdommá, amint áthaladt rajta. A nap ekkor már a horizont kontúrját csitítgatta, megszokott egykedvűségével araszolt a sohasem látott nadír felé; fényét pedig lomha átmenettel váltotta fel a szürkesség. Homály köszöntött a kopár vidékre. Ekkor történt, hogy bekapcsoltam a reflektorokat, majd hirtelen ötlettől vezérelve klugrottam egy pohár vízért...



Nem ez az első, és úgy hiszem, nem is ez az utolsó játék, amely egy már valószínűsített veszteséget veszített - vagy éppen, hogy még újból felszínre nem került - témát, a kelet és nyugat háborúját dolgozza fel. Két nagy szövetség uralja a világot, egyikük a Gazdasági és Katonai Szövetség (EMA), másikuk nemes egyszerűséggel csak így nevezhető: Hatalmas Ázsia. A krízis-helyzet elsőre ugyan a Kubai rakétaválságra asszociáltatta agysejtjeim garmadáját, ám ennél jóval bonyolultabb, háborúval végződő helyzetet sikerült a derék íróknak kitalálniuk. A helyszín: Japán. Az ázsiai erők nukleáris fegyverekkel kapcsolatos mozgolódást vélnek felfedezni a térségben, sőt, az amúgy is rebellis hajlamokkal megáldott japánok kilépésüket fontolgatják a keleti szervezetből. Ezt nem szabad csak úgy annyiban hagyni; erős, határozott fellépés előtt azonban ajánlott kipróbálni a veszélyt jelentő források hitelességét is: behatolni és megtalálni a nukleáris tölteteket. Japán minden esetre függetlenedik, s a fegyveres veszély miatt briton csapatok is a közelben táboroznak, mi több: ők mérnek elsőként atomcsapást az ellenségre. Nem is ez a gond, sokkal inkább az, hogy előzőleg nem kérdezték meg az EMA-t... Ez a kiinduló helyzet, innen már csak bonyolódniuk a szálak, és ahogy haladunk, találjuk szembe magunkat egyre váratlanabb történésekkel. Személyem tapsol, ám bár ez manapság már minden valamire való - de legalábbis sikereket elérni óhajító - játéknál megszokott kellene, hogy legyen.

## LOADING, PLEASE WAIT...

A játszható felek tehát a keleti, illetőleg a nyugati egységek alkotta gárdák; természetesen eltérő fizimiskával és kvalitásokkal bírnak. Két vezéregyenység áll a harcok középpontjában, a deli játékos nem kétséges, hogy közülük fog választani egy számára szimpatikusat, hogy aztán később a másikkal folytassa, és menet közben váltogasson a két fél között, egyfajta internacionális szerepet magunkra vállalva. Nos, hogy is mondjam: én azért játszottam így, mert ha elakadtam, belekezdhettem a másik kampányba, amely valamelyest erőt adott az előző megoldásához. Számomra is furcsa volt, ugyan miért, de tudvalevőleg különöcsény bizonyos esetekben. Keleti részről a titokzatos - és nem kevésbé bájos - Moon tábornok szerepét tölthetjük be kielégítő személyünkkel, míg a nyugati hadakat egy tipikus amerikai katona, bizonyos Streak főhadnagy vezeti csatába. Szép kis kompánia, meg kell adni...

## OBJECTIVES.ONLOAD

Jó katonához méltóan belevágva a játékba, végighallgatva és -nézve az egyre csak fokozódó nemzetközi helyzetet, rájöhetünk: aktuális küldetésünk egyes lépéseiről csupán a későbbiekben értesülünk. Méghozzá a bevetés helyszínén; szinte sohasem tudni előre, mit hoz a sors számunkra, milyen nem várt problémákkal találkozhatunk - és találjuk is, ezt teljes biztonsággal állíthatom! - szembe magunkat. Előfordul például, hogy a híd, amelyen





át hódítani éreztünk, heveny destrukció áldozatává vált csatározásaink ideje alatt, így másik átkelési módot -ne gondolatok túlságosan nagy dologra: egy másik hidat- kell keresnünk, a szikla-csúcsok között. Céljaink igencsak változatosak lesznek; nem csak pusztítás és kopár települések jelzik útjainkat, néha nukleáris fegyvereket kell hatástalanítanunk, máskor különféle tárgyakat keresgélünk, tőlünk fontosabb emberek továbbhaladását biztosítanunk. Hogy unatkoznai? Ugyan, kérem, micsoda kérdés ez?

### COMMAND.HLP

Az irányításba is könnyen beletanul az ember, sőt, még gyorsabban, ha egy jól kezelhető blokkba rendezzük a funkció-billentyűket. Alapvetően kétféle járművünk segédkezhet küldetéseink sikeres teljesítésében, ebből fakadóan pedig az irányítás is változik egy kicsit. A kurzorok mindenképpen vízszintes haladásunkat jelképezi; repülőgépek, helikopterek esetében plusz két irány használható. Kitaláltatok? Fel-le, igen. Ennél a pontnál szeretném első említésre méltó aggályomat kifejezésre juttatni, miszerint a levegőben lebegő alkalmatlanságok kezelése igen nagy gyakorlást és tapasztalatot igényel; mondhatnánk: nem könnyű. Járművünk ugyanis -egyébíránt minden realitást mellőző módon- folyamatosan süllyed, ergo állandó korrigálásra vagyunk kényszerítve. Földi eszközöknél persze sokkal könnyebb az irányítás, egyszersmind sokkal lassabb is. Könnyebben sebződnek az ilyen járművek, a helikopterek követése lehetetlen, még a megcélzásuk is nagy felkészültséget igényel; eltalálni egyet csak annak egy helyben maradása esetén van lehetőségünk. Ezt a szívességet azonban kevés alkalommal teszik meg nekünk, érthető okokból. A Stealth Combat jellegéből adódóan válthatunk az egységeink között, sőt, akár váltás nélkül is adhatunk nekik egyszerűbb parancsokat, a nume-

rikus billentyűk használatával. Leginkább egy régi, ám mégis új, azelőtt arcade, a közelmúlt vizein evezve azonban számítógépes adaptációkkal büszkélkedő program, a Battlezone rendszerére emlékeztetett. Valamiért a sikerek elmaradtak, nem hozta a várakozásokat, pedig nem kis reményeket fűztek hozzájuk az alkotók. Jelen vizsgálódásunk alanya azonban, ha másban nem is, de a dinamikus, valós idejű rendszerében emlékeztet az ösre, jóllehet nem tudatos ez a kötődés. Alapvetően mindig csak egyetlen egységet irányítunk akárcsak egy fps-ben, de nem hagyják szunnyadó stratégiai érzékünket sem tétlenül várakozni. Amellett, hogy bármelyik pillanatban átszállhatunk egy másik járműbe, parancsaink is ésszerűek kell, hogy legyenek. Utasíthatjuk társainkat követésre és a pozíció tartására egyaránt, kiszemelt célpontok állhatatos tűz alatt tartására éppúgy, mint elrejtőzésre.

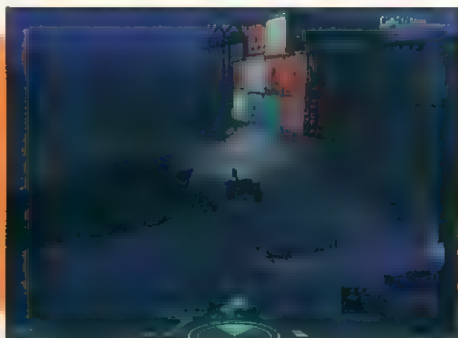
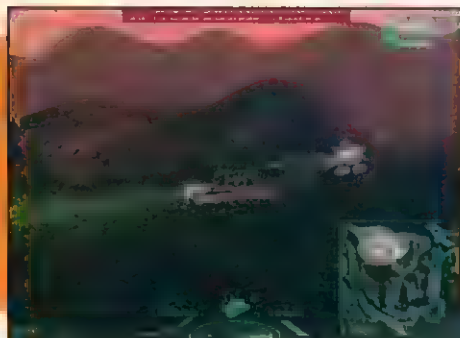
### PANEL.INITIALIZING...

A képernyő felépítése ésszerű és takarékos egyszerre, holott minden lehetséges információt átad a játékosnak. Alul található a legfőbb információs egység. Itt látható az éppen aktuális időpont, az éppen aktuális egységünk tulajdonságai, az éppen aktuális térkép. Az utóbbi kettő talán fontosabb szerephez jut tevékenységünk folyamán, így bővebben is kifejtendő, mi több: kifejtendő eme hasábok. Kezdjük talán a középpont terpeszkedő iránytűvel, mely amúgy csak egy látványos kellék, kiegészítő csupán, néha mégis jó dolog tudni, merre tartunk: mi és a kicsi tankunk. Két oldalán láthatjuk fegyvereinkbe készített lőszer mennyiségét, mellyel néha bizony nem árt takarékoskodnunk! Az iránytű fölött egységünk kicsinyített drótváza látható. Ez eleinte zöld, majd később, sérüléseinket jelezve színeződik sárgára, végül vörösre. Utolsó versenyzőnk az alsó panelből pedig térkép névre hallgat. Sok-sok fontos információt olvashatunk le róla. Saját, irányítható

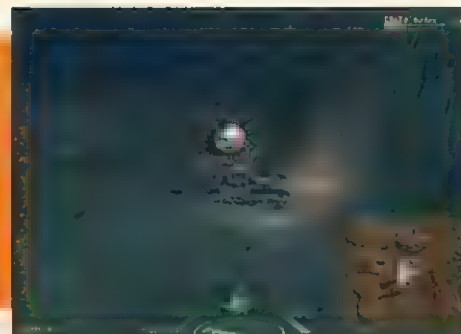
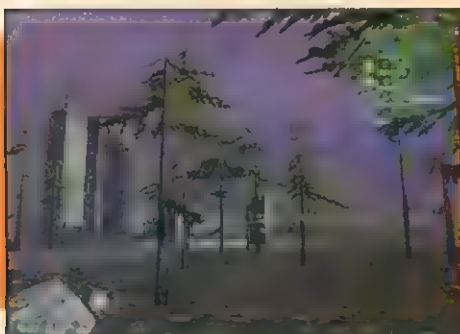
egységeinket számok jelzik, barátainkat zöld, ellenségeinket vörös pontok jelképezik a domborzatot hűen mutató négyyszögben. Minden ilyen ponthoz tartozik egy háromszög alakú látótér is, ez több szempontból szükséges, ám nem elégséges feltétele lesz feladataink teljesítéséhez. Mindig látható egy pár akvamarin négyyszög is a térképen, kis N-betűvel a közepén. Ezek mutatják meg a játékosnak az elérendő célterületet, mely sok esetben elpusztítandó, ellenséges gépezetekkel jár együtt. Nem árt tehát óvatosan megközelítenünk célpontjainkat, nem egyszer állást menteni a vélhető hirtelen. Minthogy sokszor tőlünk jelentősen nagyobb méretű és talán még jelentősebben hatékony tűzerőjű monstrumokkal állunk szemben, nem árt a fokozott óvatosság jegyében nagy ívben kikerülni őket; lehetőség szerint észrevétlenül. Előfordult például olyan pálya is, ahol szinte le sem vettem a szemem a jobb alsó sarokról, érzékeny precizitással haladva át két-három, emeletnyi páncélos látóterei között, cikázva, mint egy megkerült egér. A Stealth Combat ezen része kifejezetten metálgíres, ami tudvalegőleg pici szívem egyik csücske, s ehhez mérten pozitív kritikát kap tőlem, mert megérdemli.

### VISUAL.UPDATE: OK

A látványvilágról se feledkezzünk meg, ám képtelenség lenne ily oktalanságot elkövetni. A helyszínek, terepek kidolgozottsága minden szempontból a jó kategóriába tartozik; nincsenek túldíszítve, túltervezve -ez valljuk be, igen sok programnál előfordul-, de nem is elhanyagolt, igénytelen külső tárul a játékos szeméi elé. Valahogyan pontosan eitalálták a pályák készítői az







ideális arányt. Megemlítem, hogy a grafikus motor képességeitől azért eget rengető újításokat, vagy túléles képeket ne várjunk. Amit ugyanis a távolban látunk, csak egy előre renderelt kép, nem real-time alkotott csoda, és ez így van jól, így megszokott. Néha pedig egyenesen az orrunk előtt mászik ki a háttérképből egy monumentális sziklaorom, habár ilyen, a hasonló kvalitásokkal megáldott pc-játékok között nagy gyakoriságnak örvendő, para-jelenség ritkán fordul elő. Szerencsére! Egységeink is szépek, kicsit szögletesebbek az elvártnál, de a célt minden tekintetben ostromoló polygon-halmazok, nos: impresszívek. A porfelhő akkor száll láncfalpa-ink nyomában, amikor kel, a felrobbant ellenségeinkből csak úgy ömlik kifelé a feketeség, a lámpa pedig, ha nem is nagy hatótávú, de megfelelő, alapvetően fontos tulajdonságokkal bír. A hanghatásokról, zenékről általában nem szoktam sokat írni, most azonban változott a helyzet. Minden egyes kompozíció a helyén van, és hihetetlen mértékben odateszi a saját részét a hangulathoz. Nyugaton militarista indulók csendülnek, keleten felvonulások emlékét hozó dallamok harsognak. A két fél kommentár-hangjai is hozzák az elvártakat, s egy cseppet sem rontják az összképet, inkább még tovább javítják, ha ez lehetséges. Az ázsiai szövetség duruzsoló hölgy-hangja, mind a nyugati blokk markáns katona-ugatása tökéletes hangulatot teremt, és nem kispályás minőségű. Hogyha a keletiek az angol szöveget oroszul mondanák, nos, az már csak hab lenne a tortán, de jobb hangulatot nem, vagy csak korlátozottan érne el. No de, ne legyek telhetetlen, kicsire nem adunk. Minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve.



CRITIC LOG

Nem maradhat azonban el a szokásos feketeleves, lévén hibátlan játék nem létezik, csak majdnem hibátlan. Fontos tényező az is, milyen

szempontok számítanak hibának, és vajon ezek a hibák levonnak-e egyáltalán a komplett egész élvezeti értékéből? Lássunk hát neki. Az ilyen, harmadik szemszöveget alkalmazó programok esetében kritikus pontként szerepel a kamera-kezelés kérdése. Megvallom, a Stealth Combatnál is ez volt a legnagyobb problémám, ez okozta a legtöbb galibát -és a sérült tankokat is, persze. Tankok esetében az irányítás javarészt a kurzorgombokkal történik bár, de az egérrel eközben nem tudunk tetszőleges irányba nézelődni, ahhoz előbb meg kell állnunk, s ha egy kiválasztott nézetből újra nekilendülnek a fogaskerekek, a kamera hanyag nemtörődomséggel vágódik vissza menetirányba. Ez az esetek többségében nem előny, inkább nagy hátrány. Ezért nem lehet, teszem az: menet közben egyetlen egységet lőni úgy, hogy ezalatt kitérjünk esetleges -miket beszéllek, biztosan bekövetkező!- válaszcsepái elől. A motor tehát erre bizonyosan nem eléggé felkészült, mint ahogy arra sem, hogy helikopterrel hátrafelé sasszézzunk. Bizony, széles kört kell leírnunk, ha egy véletlenül magunk mögött rekedt őrtornyot szeretnénk mielőbbi ösztűz szenvedő alanyává tenni. Probléma még,

hogy a földi egységek nem minden nehézség nélkül képesek egy már látható ellenséget célba venni, és még inkább: rálőni, mert valamely elborult programozó úgy gondolta, merészkedjünk csak minél közelebb hozzá, és legyenek megfelelőek a terep buckáin elfoglalt z-koordinátáink is. Ebből is akadt már galiba, bőségesen.

Hogy mégis miért jó ez a játék? Egy szó: hangulat. Bár mennyire is szeretnénk elveszni a csodálatosabbnál csodálatosabb polygon-hegyek tökéletesen domború útvesztőiben, valahol legbelül, nem ez mozgatja meg az embert, a játékost. Hanem az, mennyire képes elvarázsolni, magába szívni a program; az, hogy mennyire érezzük magunkat a képernyő mutatta ál-valóság saját lakójának, ott, odabent. Szerintem, aki csak egy kicsit is kedvet kapott hozzá, próbálja ki, merüljön el a nem mindennapos kalandban, hogy részese lehet egy világot rengető hadműveletben, hogy ő maga irányítja a bolygó, s az emberiség jövőjét, majdani történelmét egyaránt.

dracoo-[mia]

ÉRTÉKELŐ

84

Látvány:	8
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	9
Zene-hang:	9

Verhetetlen hangulat -  
verhető kamerával





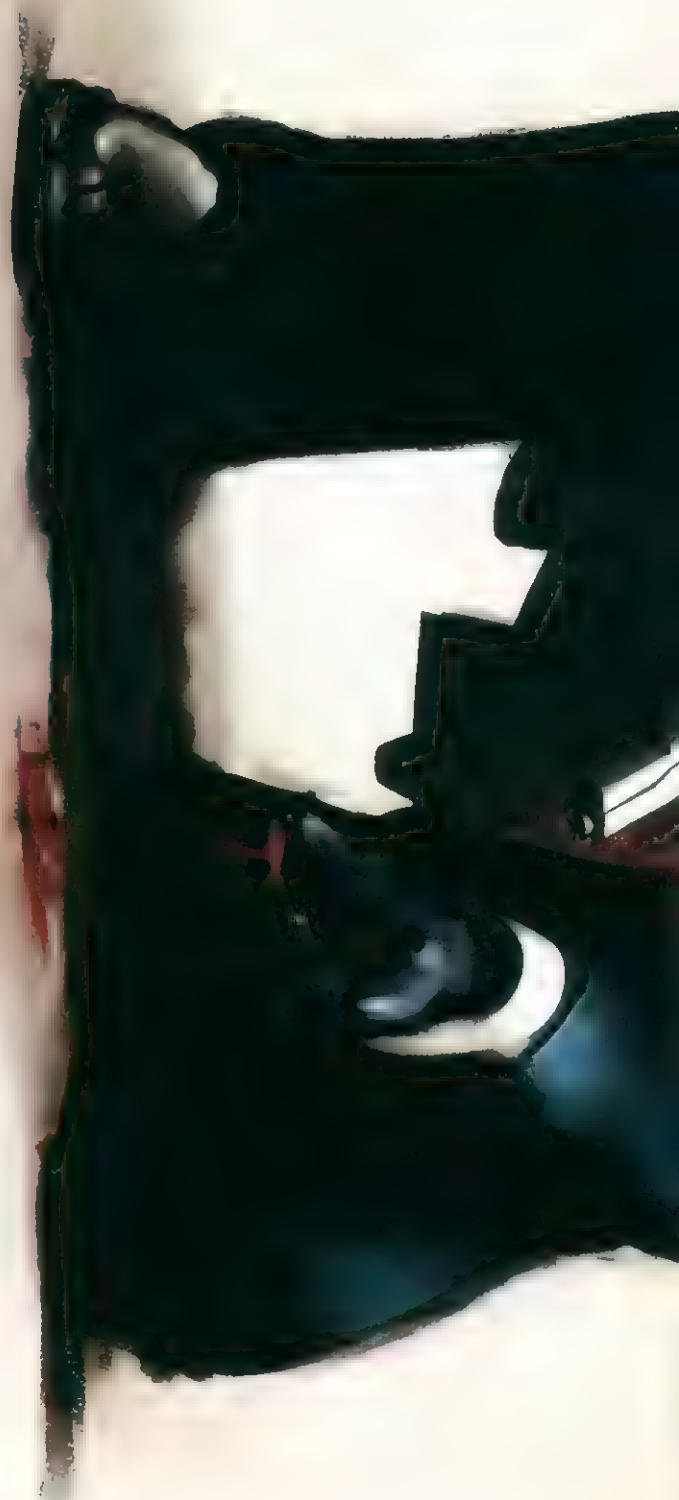












# HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

™



# ÚJ MODELLEK, SZENZÁCIÓS ÁRAK!

## ZENITH

### FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel 845 chipset, DDR-RAM támogatás
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- **256MB DDR RAM**
- **16x DVD meghajtó**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, DVD meghajtóval és a 60GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 40GB merevlemez

**129.900 Ft**

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR + TV OUT
- 80GB merevlemez

**159.900 Ft**

## XPLORER

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz processzorral
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- 88 Savage4 grafikus chip
- 128MB DDR RAM
- 52x CD-ROM meghajtó

**89.900 Ft**

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 256MB DDR RAM
- 16x DVD meghajtó

**109.900 Ft**

## BASE

### KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP MONITORRAL!

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és az opcionális Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.



A kép csak illusztráció

- **15" NIC SVGA monitor**
- Intel Celeron processzor 500MHz
- 64MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

**79.999 Ft**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9:00-17:00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

Tel./Fax: 339-5647 / 339-5648

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091 / 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**  
Számítástechnikai Kft.



# STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS

A Lukas Arts Studio™ kiadásában megjelenő játékok, felölelik szinte a teljes STAR WARS univerzumot, nem is beszélve a platformok és a stílusok sokaságáról. A stratégiai játékok terén mégis elég szegényes a kínálat. Az első ilyen próbálkozás a csúfos bukást elszenvedett „Force Commander” volt, majd ezt követte múlt év végén a Galactic Battlegrounds. Az alapjáték a STAR WARS I megjelenésével szinte egyidőben látott napvilágot, és találkozhattunk benne a filmben felvonultatott valamennyi főbb szereplővel, és természetesen a mozvászonon látott összes – na és néhány csak a játékban megjelenő – épülettel és harci szerkezettel. A STAR WARS univerzum nem kis létszámú rajongó táborának bizonyára nevezetes dátum 2002. május 18., vagyis az EPISODE II premierje. Sokak véleménye szerint ez a legjobban sikerült rész, ennek a legizgalmasabb és legérdekesebb a története is. A SW univerzum rajongói nem maradnak EPISODE II játék nélkül sem, hiszen a premierrel egyidőben megjelent a boltok polcain a Clone Campaigns című kiegészítő lemez a Battlegrounds-hoz, ami teljes egészében az EPISODE II történetét és szereplőit vonultatja fel előttünk a monitoron.



A küldetés lemez egy fél CD-nyi helyet foglal el, és ennek okán az alapjáték megléte szükségeltetik, még a telepítéshez is. Nos itt ért engem némi kis meglepetés. Úgy ahogy az a nagykönyvben meg van írva, feltelepítettem újra az alapjátékot, hozzá adtam a kiegészítést, de bármit csináltam sehogyan nem akart a „Single Player” menüpontnál elindulni, állandóan csak azt üzengette a program, hogy tegyem be az alapjáték második CD-jét, és indítsam újra a játékot. Néhány újra telepítés, pár órás hajtépést, majd egy másik gépen történt kipróbálás után jöttem csak rá a megoldásra. Történik ugyanis, hogy nekem két vincsim van összesen három partícióval, továbbá egy CD olvasó, és egy író. Természetesen az olvasóm a becses „G” betűt viseli, mint kötet címkét, és ugyebár egy átlagos PC-ben, ha minden hely ki van használva, akkor is legfeljebb az „F” betűig jut el a kötet címke kiosztás. Gondoltam hát egy merészet, és bár a „G” nevű kedves olvasómból telepítettem fel a játékot, áttettem a lemezt az „F” nevű meghajtóba, hátha nem szereti a drága, hogy túl hátul van a CDRom a sorban és láss csodát, megnyílt a menüpont és végre nem akart velem másik CD-t betetetni a program. Hogy ez miért annyira furcsa? Hát csak azért, mert az alapjáték, úgy ahogy kell minden gond nélkül futott akkor is, ha a „G” kötetcímkéjű olvasóba tettem be a CD-t. Na de túl az első hajtépéseken, meg a bosszankodáson, - hogy csaknem egy teljes nap

elvesztett a tesztelésre jutó időből, - a lényeg az, hogy végre indult a játék. A főmenü mit sem változott, csupán az ikonok cserélődtek le, és a „Single Player” menüpont alatt bújnak meg az új küldetések. Az alap játékban hat epizódon keresztül játszhattunk végig a történetet, amiben ha még emlékeztek az EPISODE I és az először megjelent IV.; V.; VI. részek szereplői oldalán lehetett egy-egy küldetés sorozatot végig játszani. Az EPISODE II kampányai egy új menüpontot kaptak, és ezen belül a Konföderáció és a Galaktikus Köztársaság színeiben lehet egy-egy hat részből álló küldetés sorozatot végig játszani. Az előző részben bármelyik küldetés sorozatba bele lehetett fogni, egymástól függetlenül, itt sajna nem lehet választani, mert először csak a Konföderáció oldalán kell végig játszani a történetet. Ebből is látszik, hogy most a küldetések nem egymástól függetlenek, hanem a két sorozat történetileg összefüggő.

## THE MOVIE

Az első küldetés mindjárt azzal kezdődik, hogy Count Dooku gróf előre küldi a segédjét Sev'Rance Tann-t a Geonosiss bolygóra, ahol össze kell neki szedni a völgyben szétszóródott klónokat, és egy csapatát egyesítve őket, megtisztítani a bolygót a köztársasági csapatoktól. Miután tiszta a terep, Count Dooku is megérkezik, birtokba veszi a bolygót. A következő epizódban Sev'Rance feladata az lesz, hogy a galaxis egy





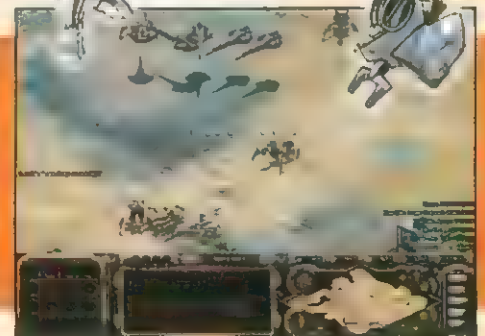
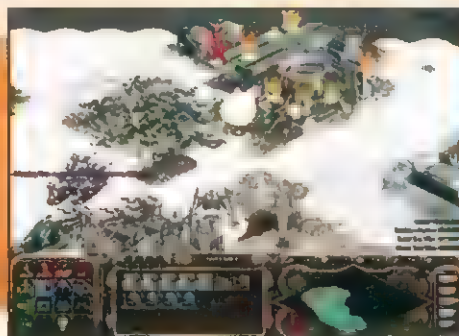
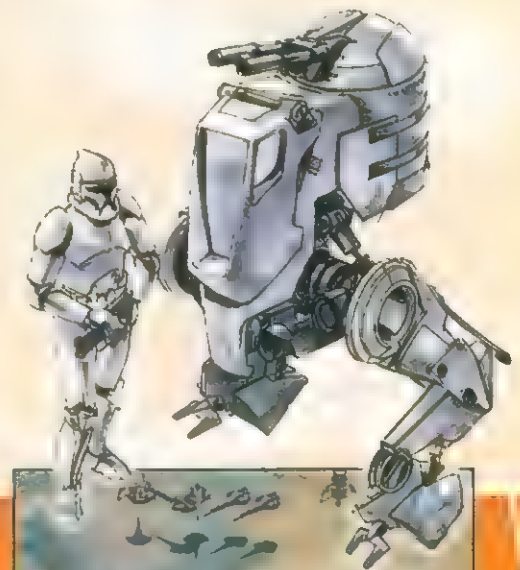
félre eső helyén az Outer Rim-en - ami a Kaer bolygó körül kering -, felépítsen egy robot gyárat, és legyártson egy kisebb csapatot. A helyszín tökéletes, hiszen az Outer Rim-et éveket ezelőtt használták utoljára, a bolygó evakuálására, és hátra maradt sok olyan eszköz és nyersanyag, amiből fel lehet húzni egy robot gyárat, és legyártani a szükséges csapatokat. A következő részben aztán, az időközben tábornokká előlépett Sev'Rance Tann-nak a Tatooin bolygó alvilágát kezében tartó Hutt család vezetőjétől Boorka-tól kell megszerezni információkat egy új fegyverről, amire a konföderációnak mindenképpen szüksége van. Miután a tábornok megtudja, hogy az új fegyvert, amit a köztársaságiak csak „Decimátor”-nak neveznek, az „Eredenn” bolygón tesztelik és gyártják, azt kapja feladatuk, hogy lopja el a prototípust, és foglalja el a gyárat. De hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, a konföderáció tudomására jut, hogy az Alaris bolygón, a Wookie-k védelme alatt is működik egy „Decimátor” gyár, ráadásul van a bolygón egy „Transmitter”, amivel a legyártott fegyvert továbbítják a Köztársaságiaknak. Így aztán a következő küldetésben Tann tábornok feladata az lesz, hogy egy „Data Droid”-ot bejuttasson a fegyvergyárba, megtudni hová és mennyi megrendelés érkezik az új fegyverre, majd lerombolni a gyárat és a Transmittert. A tábornok következő feladata sem lesz túl egyszerű, mivel egy aszteroida mező közepén lévő kisbolygón, a „Sarapin” egyik aszteroidáján gyártják a „Decimátor” energia celláit, így el kell jutni az egyszerűen csak 426. számú aszteroidának nevezett bolygóra, és ott megsemmisíteni a gyárat. Már a bolygóra eljutás sem egyszerű, mivel az azt körülvevő aszteroida mező tele van légvédelmi tornyokkal, nem is beszélve a gyárról, amit hatalmas csapattal őriznek a köztársaságiak. Na persze Sev'Rance nem véletlenül lett tábornok, így a kitaró munka

meghozza a gyümölcsét, és a küldetés végére a gyár romokban hever. Miután a gyár megsemmisült, a köztársaságiak elleni végső invázióhoz, már csak az eddig legyártott és a „Sarapin” vulkánikus bolygón lévő „Citadella”-ban elraktározott energiakészletet kell megsemmisíteni, hogy a konföderáció kezdje jutott „Decimátor”-ok ellen ne legyen, ami felveszi a harcot. A küldetés sikerül, a „Citadella” megsemmisül, és Tann tábornok megöli a köztársaságiak egyik tábornokát. Ezzel a küldetéssel ér véget a konföderáció oldalán a történet. Az utolsó üzenet az, hogy Count Dooku jelenti Jar Darkasnak a sikereket, és hogy az őhaja szerint a szükséges fegyver, és a „Sarapin” bolygó a rendelkezésére áll a konföderáció galaktikus birodalomra szélesítéséhez.

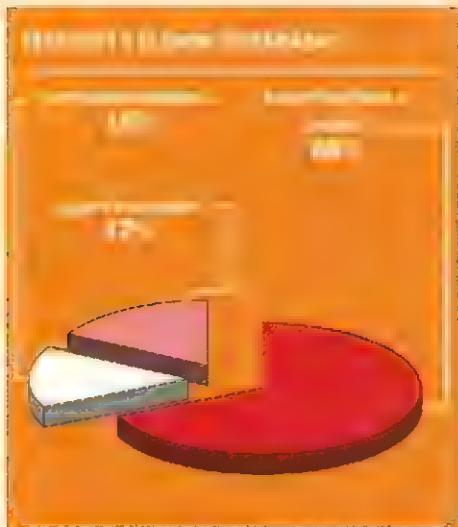
A történet a köztársaságiak oldalán folytatódik. Mégpedig azzal, hogy a köztársaságiak megtudják, hogy Count Dooku az áruló jedi lovag a Geonosis bolygón fészkelte be magát. Echuu Sen John tábornok kapja a feladatot, hogy semmisítse meg a bolygón landolt konföderációs hajókat, és fogja el az árulót. A két hajót és a bolygón lévő csapatokat sikerül ugyan megsemmisíteni, de sem Dooku grófot, sem Tann tábornokot nem sikerül elfogni. Sőt Tann tábornok megöli Echuu Sen John padavan-ját, és ettől fogva a személyes bosszú is hajtja, hogy elfogja és megölje az árulót és a tábornokát. Megbízák hát Echuu Sen John-t a köztársasági csapatok vezetésével, és az első feladata a Sarapin bolygóról kiszorítani a konföderációs csapatokat, visszaszerezni és helyreállítani az „Energy Drill Platform”-okat.

Az üldözés folytatódik, mégpedig a Tatoo-n, ugyanis az elfogott Zian Finnis tábornokból sikerült kiszedni merre menekült Dooku gróf, és Tann tábornok. A bolygón először Jabba-val kell találkozni, hogy megtudjuk, merre bujkál az ellenség. Jabba el fogja elárulni, de cserébe azt kéri, hogy vonjuk ki a forgalomból az ő nagy riválisát, a Hutt

családot. Persze ha megteesszük a jutalom sem fog elmaradni. Mindenek előtt azonban a helyiek életét megkeserítő „Tusken”-ek táborát kell felszámolni, amiért megkapjuk a helybéliektől az alap bázis felépítéséhez szükséges felszerelést. A konföderáció táborára rátalálva, hiába teszik azt a földdel egyenlővé, Tann tábornok megint kisiklik a kezük közül, annyit azonban sikerül megtudni, hogy a Krant bolygóra menekült, ahol a „Decimator” üzemet telepítette a konföderáció. Nagy véráldozatok, és némi segítség árán sikerül ugyan felszámolni a gyárat, és megsemmisíteni a már legyártott fegyvereket, de az utolsó pillanatban Echuu kezei közül Tann tábornok elragadja Naat Reath-ot, és megint megszökik. Az első padavan-ját megölte, a hugát elrabolta, és Echuu-n kezd elhatalmasodni a düh, ami veszélyes dolog, mert gyorsan a sötét oldalon







találhatja magát. Hogy mi a történet vége, hol zajlik a végső összecsapás, és vajon megmenekül-e Tann tábornok börtönéből Naath Reath, most nem árulom el. A történet végének megismerése legyen a mozgatóerő, hogy végig akarjátok játszani a teljes játékot, de annyit azért elárulok, hogy a végső összecsapás után, kaptok még egy bonusz pályát is, amely szerintem a legnehezebb az összes közül.

#### ÉS A HARCOS, AKI KERESKEDIK...

Mindez így leírva egyszerűnek tűnhet bárkinek, de nyugodtan kijelenthetem, hogy még „Easy” fokozaton sem valami könnyűlovassági roham a pályákon végig küzdeni magatokat. A kezeléssel, és az egységek mozgatásával azt hiszem egyetlen stratégának sem lesz gondja, nem is beszélve arról, aki végigjátszotta, vagy legalábbis ismeri az első részt, vagy legalább az Age of Empires sorozatot. Aki most találkozik elő-

ször ilyen stílusú, vagy legalábbis ezzel a játékkal, annak ajánlom az oktató küldetésekkel kezdeni, amelyek során, egy óra alatt el lehet sajátítani az irányítás minden csínját-bínját. Célszerű lehet még kinyomtatni a játék kézikönyvéből a gyorsbillentyűkkel foglalkozó részt, mert egy-egy forró helyzetben jól jöhet, hogy nem kell az egérrel kaparászni, meg scrollozni a képernyőn, hanem egyetlen betű lenyomásával kiadhatjuk a szükséges parancsot, vagy kijelölhetünk egy adott típusú csapatot. Összesen hatvan különféle parancs van, amit gyorsbillentyűvel is ki lehet adni.

Szinte minden küldetésre elmondható, hogy egy maroknyi katonával, néhány robottal esetleg megerősítve egy pár Jedi lovaggal kezdődik a pálya. Az ellenfél, pedig természetesen fullra kiépített bázissal, a legmagasabb technikai szintre fejlesztve, tárt karokkal vár bennünket. A saját csapataink fejlesztéséhez minden helyszínen megtalálható a szükséges alapanyag, és gondolhatnánk, hogy csak neki kell állni és összegyűjteni, de a képlet nem ilyen egyszerű. Először is, ahhoz a gyűjtögetéshez lesz néhány keresetlen szava az ellenfeleknek is, másodszor pedig mindig abból a nyersanyagból van a legkevesebb, amiből a legtöbb kell az adott bolygón a fejlesztéshez. Marad hát a kereskedelem, amivel végül is hozzá lehet jutni mindenhez, de nem mindegy mekkora áron, az pedig ugye természetes, hogy aminek nagy a kereslete, annak felmegy az ára is. Szóval nem is annyira egyszerű a dolog, mint az elsőre látszik. Lesz persze olyan küldetés is, ahol nem lesz lehetőség csapatokat gyártani, csupán a kezdeti maroknyi egységgel kell megoldani a feladatot, legfeljebb annyi segítséget kapva, hogy egy-egy részfeladat teljesítése után érkezik egy kis erősítés. Összességében a Clone Campaigns-ról elmondhatom, hogy legalább annyira izgalmas, és változatos, mint az első rész

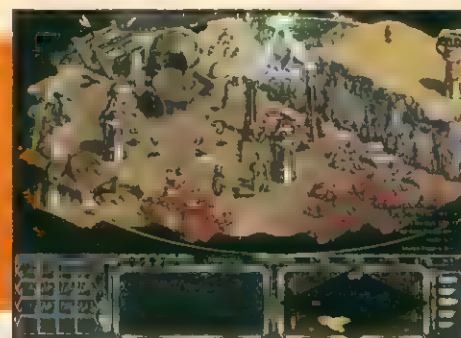
volt, de sokszor még annál is nehezebb, hiszen hatalmas a túlerő, kevés a nyersanyag, és elég egy kicsit elnézni a támadó csapat összeállítását, az ellenfél rögtön ki fogja használni a gyenge pontot. Légvédelem nélkül például kész öngyilkosság bármerre elindulni, vagy akár a bázist is nélkül hagyni egy pillanatra is, mert tutira rögtön megjelennek a levegőben, akiket legszívesebben a pokolba kívánnál.

A kiegészítőben megjelenő környezet, a történet, a szereplők, a harci egységek mind-mind az EPISODE II-ben megismertek lesznek. A köztársaságiak és a konföderáció oldalán megjelenő egységek, és épületek küllemre és némileg tudásban is, teljesen kicserélődtek. Az épületekben fejleszthető technológia, és a legyártható egységek is teljesen megváltoztak, de csak külsőleg. Az továbbra is jellemző, hogy mindkét oldalon ugyanolyan típusú épületben ugyanolyan egységek készülhetnek, de csak külsőleg különböznek, a támadó és a védő erejük teljesen egyforma. Ami új, az a Jedi templomban kifejleszthető tudás, és az erődökben legyártható újfajta egységek. Ebben a részben, már a négyes technikai szinten Jedi mestereket is lehet „gyártani” akiknek a legnagyobb a támadó és a védekező erejük, de ráadásul már az ellenes egységeket, és az épületeket is át tudják állítani a mi oldalunkra. A konföderációs csapatoknál persze Sith mestereket gyárthatunk a Sith templomban, de mindez a lényegben nem változtat.

#### AZ A BIZONYOS PLUSZ

Az EPISODE II bajnokságokon kívül természetesen ugyanúgy elérhetők a hagyományos gép elleni küzdelmek, és a többjátékos mód, valamint továbbra is megtalálható a pályaszerkesztő, de most már kiegészítve a jelenlegi játék egységeivel, épületeivel, és szereplőivel.

A hagyományos gép elleni menetekben, vagy a program ad fel egy véletlenszerűen generált







pályát, a hozzá tartozó feladattal, vagy ti magatok állíthatjátok be a paramétereket. Itt a már ismert hatféle játékmódból lehet választani. A „Terminate The Commander” esetén, a feladat minden ellenséges parancsnok megsemmisítése, és egy emlékmű (Monument) felépítése, a „Commander Of The Base” választásakor, a pálya közepén lévő építményt kell birtokolni 550 napig, a „Defend The Monument” módban egy emlékművet kell megvédeni 250 napig, és a „Monumnet Race”-t választva az győz, aki először fel tud építeni egy emlékművet. Ezen kívül, van egy „Death Match” mód, de gondolom, erről nem kell különösen szót ejtenem. A játéktér beállítására is van lehetőség, ugyanis az általános térkép típust választva 28 különféle helyszín közül lehet választani, vagy a gépre bízni, és megjelent újként, a pályaszerkesztővel készített terület kiválasztása.. A SW birodalom bolygói most kimaradtak a játékterek közül, de a választék szerintem így is bőséges. Be lehet még állítani a térkép méretét is minitől a gigantikusig, valamint az ellenfelek számát 1-től 7-ig, a maximális populációt 25-től most már 250-ig, az induló technikai fejlettséget 1-től Post-tech 4-ig, valamint a győzelem feltételét, ami lehet az ellenség totális megsemmisítése, idő limit, vagy egy bizonyos pontszám elérése.

A többjátékos módban, ahogy azt már megszokhattuk, helyi hálózatban LAN kártyával, vagy távoli hálózathoz modemmel lehet kapcsolódni másik géphez, illetve szerverhez. A neten keresztül, TCP/IP kapcsolattal legegyszerűbben az MSN szerverén indított csatákba kapcsolódhattok be, vagy indíthatok akár ti is játékot. Akinek már van ADSL vagy kábeles internet elérése, annak nyugodt szívvel tudom ajánlani a [zone.msn.com](http://zone.msn.com) címet, ahol esténként több mint ezer játékos található, és a Battlegrounds szekcióban, már elég sokan játszanak a Clone Campaigns kiegészítővel is. A beépített „Scenario Editor” persze még tovább

bővíti a helyszínek és a pályák választékát, hiszen ezzel mindenki olyan küldetést kreál, aminek csak a fantázia szab határt, majd az így elkészített pálya beépíthető a játékba.

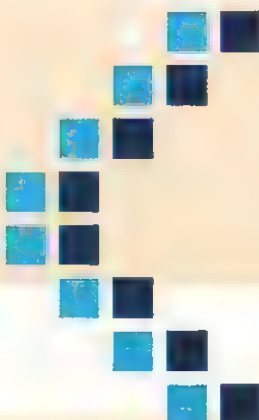
#### MARAD MINDEN A RÉGIBEN?

Mint azt már említettem, a LucasArts™ az „Age Of Empire II” felületét használta fel a „Galactic Battlegrounds”-hoz, és természetesen a küldetés lemezhez is, annak ellenére, hogy enyhén szólva már idejét múltnak tekinthető. A kétdimenziós megjelenítés, valamint a szűkre szabott játéktér sem az, amiről ódákat lehetne zengeni, cserébe viszont nem kell egy erőműnek zizegni a szobában, hogy egyáltalán elinduljon a játék. Az egységek és a szereplők, még mindig a pályára feszített négyzetrács mentén mozognak, sokszor eléggé sarkosan, a robbanások meglehetősen elnagyoltak, bár néhol egész jól sikerültek, különösen nagyobb épületek megsemmisülésekor. A táj, az épületek, az egységek, a szereplők, rendkívül aprólékosan kidolgozottak és a mozgás animációjuk egyszerűen tökéletes. A hangokról is

ismét csupa jót tudok csak mondani, hiszen a háttérzene, a szereplők hangjai, egyszerűen minden, aminek hangja van, az a filmbéli megfelelőjének a hangján szólal meg.

Nem vagyok messze az igazságtól, ha kijelentem, akinek megvan az SWBG, az feltétlenül szerezze be hozzá ezt a kiegészítőt, hiszen a kettő együtt egy teljes játék, na persze ha megjelenik majd az EPISODE III alapján készült kiegészítő, akkor valószínű az sem hiányozhat majd, egyetlen RTS kedvelő polcáról sem, a Star Wars rajongóknak, pedig kötelező darab. Igaz a grafikája nem mai gyerek, de mégis rendkívül jól kidolgozott és részletes, a hangok és az effektek jól eltaláltak, a játékmenet közepes fokozaton már meglehetősen koncentrációt igényel, és mindezt szerény gépigényen, ráadásul a játékidőre sem lehet azt mondani, hogy egy hétvégén végig lehet nyomni az összes pályát, nem is beszélve a multiplayer és gép elleni küzdelmek pályáiról.

Clemi



#### ÉRTÉKELŐ

Látvány:	7
Játszhatóság:	9
Szavatosság:	8
Zene-hang:	9

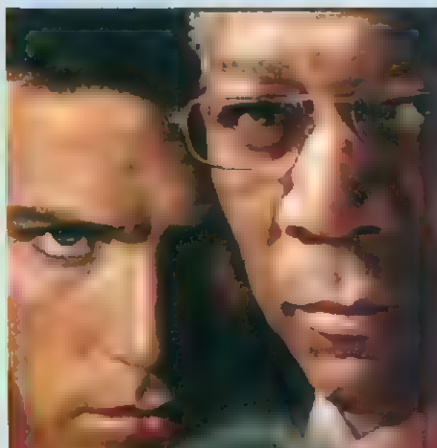
82

Kis gépigény, jó játék...  
Mélto folytatás



# THE SUM OF ALL FEARS

Mindenki, aki kicsikét is ismeri a PC-s játékokat, tudja számos filmadaptáció született, de valószínűleg azt is sejti, hogy ezek nagy többsége nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Különösen akkor, ha az a bizonyos mozi még jó is volt. Na már most a Sum of All Fears nem sokára peregni fog a vásznon (főszerepekben: Ben Affleck és Morgan Freeman), az előrejelzések szerint komoly esélye van némi dicsőre – és pár százmillió dollár bevételre. Mi abban a felelős helyzetben vagyunk, hogy először végigjátszhatjuk gépünkön a történetet (mely igen sok esetben megegyezik a film sztorijával), és besept élmények ismeretében döntünk megnezzük-e a celluloid formátumot is. A lányok most nem számítanak, ők úgy is a fiatalabb főszereplő fizimiskájára buknak. Mindent összevetve azt kell mondanom, hogy ha a film olyan lesz, mint a játék, akkor nem fogadok a várva várt dollármilliók-hegyére, de azért egy nőnemű egyén társaságában megtekintem, ha engem képzeli a vászonra Ben helyett...



**AFLECK**  
**SUM**  
**FEARS**

Sum of All Fears „természetesen” a Ghost Recon motorjára épül, de a kezdő küldetések során tipikus Rainbow Six és Rogue Spear képek elevenednek fel. Első kirándulásunk során egy kereskedelmi tévé épületébe kell beszivárogni, majd fertőtleníteni azt. A túszejtő fickók magukat Hegyi Népeknek nevezik, és az áldásos médiát használják saját külön-bejáratú receptjeik reklámozására. A baj nemcsak az, hogy nem fizetik ki a fő műsoridőben számolt díjat, de túsul is ejtették a dolgozókat. Mellékesen néhány magyar tévés személyiségre is ráféren egy kis túszejtés, pláne, hogy ki azután sem kellene őket szabadítani... Visszatérve a történethez, a probléma tovább bonyolódik, mert két könnyelmű FBI ügynök is fogságba esett. No de mindez még csak nem is a főpróbája, hogy úgy mondjam, az igazi előadásnak. Miután a terroristák receptjeiket kipróbálva nukleáris tüzet gyújtottak a Baltimore-i focistadion alá (a regény egyébként Denverben játszódik) a csapatunkat a CIA alá rendelik. Sürgősen el kell utazni Izraelbe, hogy minden lehetséges szálat végignyomozzunk, amik a bomba alapanyagainak megszerzéséhez és előállításához vezettek. A nyomok ezen a ponton szerteágaznak, a világ legkülönbözőbb országaiba irányulnak. Libanonban egy fegyvergyártó üzemet kell megsemmisíteni, majd kipurgálni egy terrorista-főhadiszállásnak használt börtönt. Ezek után maradunk továbbra is az afrikai kontinensen, de leruccanunk déle. A Dél-Afrikai Köztársaságban véget kell vetni a szépreményű újoncok kiképzésének, megakadályozni egy nagyszabású fegyvercsempészeti üzletet, és fogságba ejtett gyémántbányázók szabadságát is a mi feladatunk biztosítani. Végezetül a nyomok a világ legmagasabb pénzügyi hálózataiba gabalyodnak – velünk együtt, de sikerül kikeveredni az Ausztrál tengerpartra, ahol egy luxusvillában kezdetét veheti a végső leszámolás előkészítése, hogy aztán a végén annyi sem maradjon a gonoszokból, mint a fürdőszobacsempén szétrnyomott pókból.

## SZELLEMEK MEGOLDÁSOK

Ahogy már említettem, a játék a télen színpadra lépett Ghost Recon motorját használja



hangulatteremtésre, de attól azért sok részben különbözik. A szellemesdítől eltérően itt a legtöbb misszió jól elkülöníthető látványvilágot prezentál, nem is beszélve az épületek belső kidolgozottságától. A bútorok, festmények, monitorok egyéb használati tárgyak sokkal szebbek, mint az alapjátékban. (De azért még most sem kell hasra esni.) Míg a Ghost Reconban hat katonát lehetett irányítani (három csoportba osztva), itt magunkon kívül csak két segítőtárs áll rendelkezésre. A többi csapat tagjaira nincs, vagy csak egészen kevéske befolyásunk van, ami sokszor egészen kellemetlen galibát okozhat – és okozott is. Igencsak kellemetlen hallani, ahogy a célterületet más irányból megközelítő egységek tűzpárbajba keverednek, és veszteségeket szenvednek nekünk pedig, éppen azokban a percekben nincs lehetőségünk segíteni rajtuk. Éppen ezért szükséges a saját embereinket a lehető legjobb úton vezetni a célig, ha ez viszont sikerül: az örömförrás garantált. A legfontosabb összekötő kapocs a Ghost Recon és a Sum of All Fears játékokban a taktikai tervezés és a közös kím... problémamegoldás.

## KISMOKUSOK KENYERRE IS KENHETIK

A felszerelési tárgyak előre meghatározottak, nincs lehetőségünk kiválasztani, mit viszünk magunkkal az akciókra. A tizenegy kampány küldetés során egyre újabb és több felszerelést lehet használni, de meglepő módon a tárgyakról nincs is igazi leírás és értékelés sem. Az igazat megvallva nincs is miről, hiszen az egész felszerelés, amiről beszélünk talán a legkarcsúbb, amivel eddig találkoztam FPS-ben. A Sum of All Fears összesen egy kilencmilliméteres-hangtompított-távcsöves-mini géppisztolyt, egy jóval esetlenebb kézfegyvert és kétfajta (robbanós és világító) gránátot enged használni. Nem mintha ez tulajdonképpen nem lenne teljes mértékben elég a küldetések teljesítéséhez, de hát a változatosság sosem volt egy rossz dolog, ugye. Azoknak a játékosoknak, akik jobban szeretnek lövöldözni, mint felfedezni a Red Storm egy nagyon hálás kiegészítőt hegesztett a játékban. Egy





picinyke térképről van szó, ami folytonosan mutatja pályabéli helyzetünket, és ami a legfontosabb – megjelenik rajta a bejárandó útvonal is. A kiscserkészek számára ajánlott a könnyű fokozat, mert ott még a várható ellenfelek is megjelennek a kijelzőn. No tehát a térkép segítségével az elakadást, mint olyat el lehet felejteni, és maga a játékmenet is rendkívüli módon felgyorsul, az akcióra feszülhetünk – de még egyszer jelzem, ez csak opcionális segítség, használata nem kötelező.

Igazság szerint kétszer végignyomulni a gép ellen ugyanazon a pályán nem egy nagy kihívás, mert az ellenfelek mindig ugyanott állomásoznak, de ha felfigyelnek ránk, vagy netán tűzpárbaj alakulna, ki közöttünk megpróbálnak reagálni. Ez nem mindig sikerül, legalább is nem mindig fair és elvárható módon. Kellemesebb élmény, amikor egy eltévesztett lövés után a célpont lebukik valami fedezék mögé, sőt még az is sikerül néha, hogy takarásban elmeneküljön későbbi meglepetéseket okozva nekünk – nem várt helyekről.

De éppen ennek az ellenkezője is tapasztalható. Egy alkalommal többszöri próbálkozásra sem sikerült lejutnom egy lépcsőn, mert a szemfüles őr már akkor elkezdett tüzelni, ha meglátta a bokámat. Ezt a rossz szokását még akkor is folytatta, mikor alig két-három méterre tőle gránátot robbantottam. Próbálkozásaim egyszer csak sikerrel jártak, amikor is simán lesétálhattam a lépcsőn, mert az őr valamilyen ismeretlen oknál fogva a mögöttem lévő ajtót kezdte igen nagy beleéléssel vizsgálgatni. Sajnos az ilyesfajta kiszámíthatatlan reakciók (mármint az azonnali tökéletes támadás vs. tehetetlen bénázás) furcsa képet festenek a program mesterséges intelligenciájáról.

A csapatársak irányítása egészen könnyű, közzönhető a billentyűkre kódolt utasításoknak, de aki még ennyit sem akar megjegyezni, az simán használhatja az irányítópanelt. A panel előugrása-kor a játékmenet megáll és egyszerűen az egérrel kiválasztható a szükséges parancs. Beállíthatjuk a

mozgást (követés, örködés), a harc közbeni viselkedést (védekező, lerohanó), és a követési formációt (közeli, távolabbi).

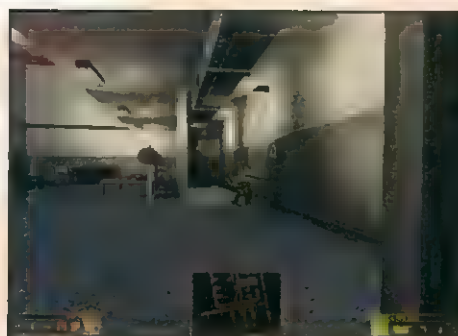
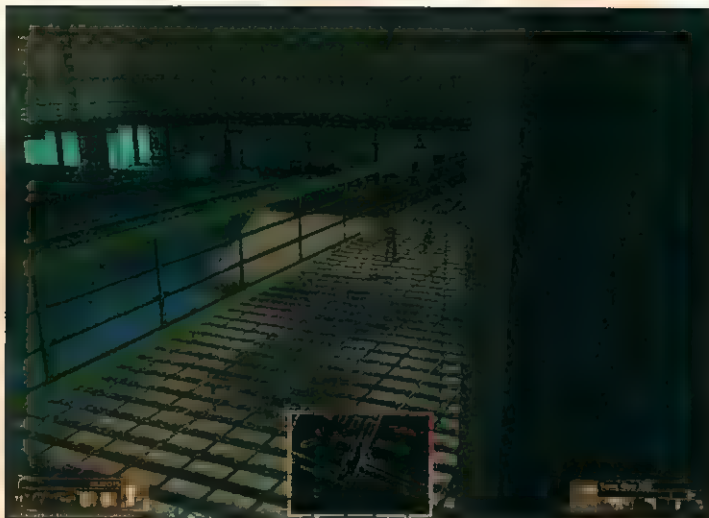
A leghasználhatóbb utasítások azok, amikor egy szoba vagy terepszakaszbiztosítására adunk utasítást. Elég mondjuk az ajtóra fókuszálni és kiadni az utasítást: egyszerűen nyissák ki, vagy rohanjanak is be, netán dobjanak be egy gránátot. Ez mind nagyon szépen hangzik, de a valóságban nagyon nehézkesen működik, mármint a végrehajtás. Például egy ilyen ajtónyitási procedúrát lassan és nehézkesen hajtanak végre, sokszor a szobában lévőek mindkét majmot kivégezték mielőtt azok akár kibiztosíthatták volna a gránátjukat. Igaz, meg van a lehetősége a csapatársak fejlődésének, a sikeres küldetések végrehajtása után, ha életben maradtak, nem csak érmekeket, de fejlődnek képességeik, csökken reakcióidejük, nő lövéseik pontossága. Szóval nehéz profi srácokat kinevelni, mert a játékos karaktere elhalálása után, az egyik társ bőrébe bújva folytatja a küldetést. Ezt egészen mindhármuk haláláig lehet folytatni. Tehát a türelmetlenebbek nem mindig töltik újra a pályát, ha egy, netán két csapattag kiesik. Én a türelmetlenebbek közé tartozom.

## RÖVID DE VELŐS?

A kampányban tizenegy pályát kell végigvinnünk, ami első olvasatra kevésnek tűnik – és milyen igaz. Közepes nehézségi fokozaton rugaszkodtam neki, majd négy és fél óra elteltével a végére is értem. Ami azért elég karcsú felhozatal. Persze ott van a nehéz fokozat is, meg lehet sokkal jobban vigyázni a csapattagokra is, de az már csak az újrajátszás sajátja lehet. Csakúgy, mint a többi Red Storm játékban, itt is végig lehet nyomni a küldetések pályáit külön-külön és más-más módban, például tökegyedül. Vagy megváltoztatva az ellenfelek számát és felspecizve a tulajdonságaikat. Ezzel kiérdemelhetjük azt az örömet, hogy már akkor kilőnek





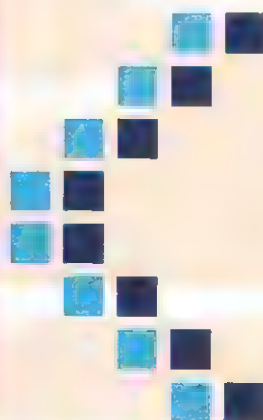


bennünket, mielőtt befordulnánk a sarkon. Alapesetben hat többjátékos pálya várja a fiatalokat. Az egyik legértékesebb helyszín maga a Red Storm főhadiszállás, irodákkal, folyosókkal, a programozók szobáival, okos. Rainbow Six és Ghost Recon fanok egyöntetű véleménye szerint mind a hat pálya jó móka egy kis közelharci csetepatéra, igaz több közülük az oktatópályák helyszíne. Bár a Ghost Recon vagy a Desert Siege pályái nem alkalmasak Sum of All Fears játékokra, a kiadó hamarost ígéri a pályaszerkesztő bővítményt, sőt még az sem lehet nagy ördöngösség, hogy a későbbiekben egy javítás orvosolni fogja az eltérésekből adódó problémákat. Végül de nem utolsó sorban a játék gépigényéről szólva nem mondhatok sok jót. A közelmúlt FPS-ei százszor jobban futottak a középkategóriában öregedő gépeken, mint ez a program. A Red Storm játékok magunk között szólva sohasem a grafikára lettek kihegyezve, ezért is csodálkoztam a gépigényen és a mérhetetlen szaggatáson. Ez a hiba az internetes játék során nőtt hatalmasra, hiába vettem minimálisra minden grafikai lehetőséget, még mindig maradtak képkockák a fantáziának,

ami természetesen állandóan az ellenfelek felbukkanása-tűzése során jelentkeztek, nem pedig a lebíráhatatlan mennyiségű és minőségű textúra kezelhetetlensége miatt. Hogy ez a nagyon korai verzió gyermekbetegsége csak remélni tudom.

Összességében tehát a Sum of All Fears a most már hagyományosnak számító Red Storm-féle „félévenkénti kötelező játékkidrási rendszer” legújabb terméke. Aki szereti ezt a műfajt, az tudja, mit várhat, de saját véleményem szerint, akik még csak most akar majd megismerkedni a taktikai FPS mára igen sokszínűvé vált világával, azok ne ezzel a játékkal kezdjék. Sajnos ki lehet jelenteni, hogy grafikai a múltat idézi, a hangok terén is nagyon sok mindent pótolhat. Az AI sokszor kiszámíthatatlan és a játék hangulatát többjátékos módban alaposan tönkretette a hirtelen fellépő óriási és ismeretlen eredetű gépigény. Arról nem is beszélve, hogy négy és fél óra alatt megmenteni a világot – talán túl könnyű feladat.

Balage



Látvány:	6
Játszhatóság:	7
Szavatosság:	6
Zene-hang:	5

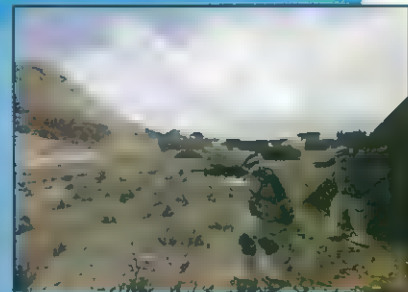
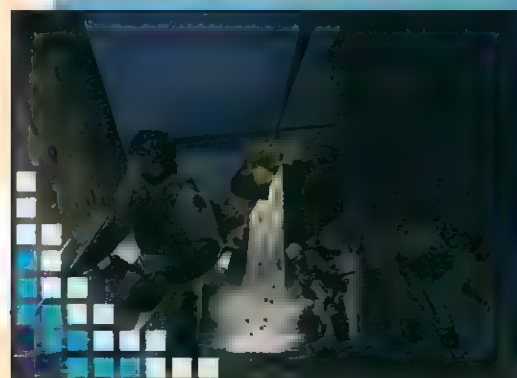
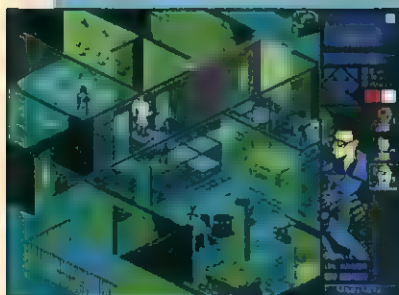
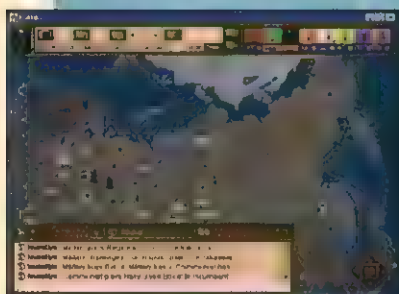
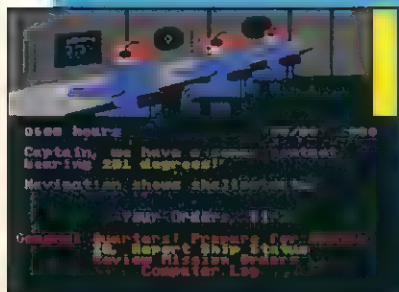
ÉRTÉKELO

75

**Pörgős, tartalmas játék nagy gépigénnyel**



# A TOM CLANCY JÁTEKOK





# DOUBLE HELIX

## SOLDIER OF FORTUNE II



Az eltelt idő távolában, (na meg az azóta végigjátszott sok FPS miatt) kússó homályba vész előttem, de úgy emlékszem nagyjából másfél éve már, hogy a Soldier of Fortune első részének végén megnéztem a stáblistát. Akkor John Mullins - a szuper zsoldoskatoná - sikeresen teljesítette a CIA-tól kapott küldetés sorozatát, és közölte a főnökeivel, hogy hagyják őt békén a továbbiakban, mert ő most visszavonul, és csak pihenni akar. Azóta - a történet szerint - eltelt 10 év, és történt mlegymás a világban. Sajnos a terroristák oly annyira elszemtelenedtek, hogy ismét szükségessé vált, egy alapos tisztogató akció. Na és ki lenne erre a legalkalmasabb? Hát persze hogy a jó öreg Mullins. Előkotorták hát az aktáját, leporolták róla a 10 éves port, és a vezetés úgy döntött legyen ő a fő figurája az elkövetkező akció sorozatnak. De mivel Mullins igen óvatoss és bizalmatlan személyiség, - talán ennek köszönheti, hogy még életben van, - be kellett vonni a buliba a régi partnerét Aaron-t és a volt parancsnokát, aki az előző akcióban az összekötője volt, Sam Gladston kapitányt. Összeáll hát a kis verhetetlen csapat, és kezdődhet izzadni a szlnté az egész világot behálózó fanatikus terrorhálózat, akikről egyelőre csak annyit tudni, hogy illegális genetikai kutatásokat végeznek.

John Mullin első feladata az lesz, hogy Prágából ki kell szöktetnie terroristák fogságában lévő cseh tudóst, és elvinni a központba. Mondanom sem kell, mindenféle nyüzsgőnek az állig felfegyverzett terroristák, a Hotelba pedig ahol őrzik nem lehet csak úgy a főbejáraton bejutni, hanem a szomszéd utcában lévő Polevka kávéház konyhájából egy sikátoron, majd egy konténer labirintuson át, a tüzlétrán felmászva, és szálloda főfalán a párkányon végig egyensúlyozva. A hotelból kijutva persze, hiába nyírt ki Mr Mullins egy rakás terroristát, a teherautót, amin menekülnek, újabb adag fegyver veszi üldözőbe, sőt még helikoptert is bevetnek, csak hogy megakadályozzák a szöktetést. Az út vége persze nem egy kimenekítő pont, ahol egy útrakész helikopter várja, hogy felszállhasson, hanem vonattal kell átjutni a határon, amihez még útleveleket is kell szerezni, ráadásul a riadó miatt, a terroristák lezárták az egész állomást, és egyetlen vonat sem hagyhatja el a pályaudvart. hacsak... A történet aztán Columbia dzsungelében folytatódik, ahol a titkos raktárak felszámolására kiküldött „Alpha” csapat nyomtalanul eltűnt, és a kimentésükre küldött „Béta” csapat sincs valami fényes helyzetben, ezért a segítségükre küldik Mullinst, akit minő véletlen csak jó nagy távolságra a találkozási ponttól tudnak letenni a helikopterről, így ahhoz hogy a mentőcsapattal találkozhasson, még át kell neki vágni a zsoldo-

soktól nyüzsgő őserdőn. Végül meg lesz az a „Béta” csapat, de a falu, ahol a társaikat fogva tartják, ráadásul még a genetikai kutatásokhoz alapanyagot szállító „Hazard Biotech” egyik raktár bázisa is, így a faluban egy egész hadsereggel találkozik össze a maroknyi egység. Az „Alpha” csapat egyetlen túlélőjét kiszabadítva egy mocsáron keresztül el kell jutni a találkozási pontig, ahol két helikopter várja a társaságot.... De nem írom le az egész történetet, hiszen most nem végigjátszást írok.

Megkezdődik hát a hajsza, Prágától a Columbiai dzsungelen át, a Hon-Kong-i sikátorokban, a Kamcsatkai hómezőkön, a Jordániai sivatagban, és a Svájci hegyek között. Ez egy halálos játszma, amiben csak a legjobbak maradnak életben. A vadász ismét vadász lett, és a küldetése számára egyszerű. A túlélés.

### AMIKOR AZ ERŐMŰ BEINDUL

A TM Raven Software és az Activision közreműködésével, már nem egy sikeres FPS kategóriájú akciójátékkal találkozhattunk, hogy csak néhányat említssek, a Hexen, a Heretic, a Jedi Outcast, a Star Trek-Voyager, a Soldier of Fortune, na és persze a Quake 4-ből is rendesen kivették a részüket. Ennek a két cégnek a lógójával fémjelezve, én még eddig nem találkoztam silány minőségű játékkal. Az, hogy most ismét elővették a fiókból a Soldier of Fortune-t, talán





nem véletlen, hiszen az első résszel elég nagy sikereket ért el, amint azt az eladási statisztikák, és a játékosok körében kialakult népszerűsége mutatta. Persze idő közben kissé elavult az eredeti játék grafikája, - bár szerintem még most is megállja a helyét - ezért nem volt elég egy új történetet kitalálni, és megalkotni a pályákat, hanem egy picit változtatni kellett az egész megjelenésen - de azt hiszem ez természetes - és magán a játék lelkét adó mesterséges intelligencián (AI). Nos hogy ez mennyire sikerült? Nekem az állam esett le, és csak néztem ki a fejemből, a játék első képsorai láttán, majd az első akció során és itt most nem csak a kinézetre és a hangokra, hanem egyáltalán az ellenfelek viselkedésére, és az egész játékmenetre gondolkodok, az első részhez képest. Hogy mik ezek a nagy változások? Nos először is a játék alapját, Quake 3 Team Arena módosított grafikus motorja adja, amit GHOUL 2 technológia néven debütál, ebben a játékban. Ennek a lényege, hogy akár pixeles részletességre lebontva lehet a sebzéseket megkülönböztetni, amihez nagyfokú és igen részletes csontváz alapú mozgás animáció társul. Vegyük még ehhez hozzá a foto realisztikus textúrákat, a nagyszámú polígnokból felépített karakter kinézeteket, és máris elének tárul egy olyan környezet, amelyet egy GeForce 4 alapú rendszeren futtatva, akár azt is hihetjük időnként, hogy nem is rajzolt világban, hanem egy virtuális moziban vagyunk. Hogy azért jobban éreztessem mekkora ez a változás, csak néhány apróság. „Motion-Captured” animáció, 2500-3000 poligonból felépített karakterek, (az első részben ez 400 volt), 1500 poligonból álló fegyverek, (az első részben 500), 1024x1024-es méretű textúrák, (az előző játékban ez 256x256 volt). Valóság-hű időjárás viszonyok, például ködben, vagy egy ködgránát füstjében alig látni valamit, legfeljebb a torkolat-tüzeket, ha esik az eső, a kemény talajon pont

úgy fröccsen, mint a valóságban, sőt ha ráesik egy csepp a távcsőre, azon lassan végigfolyik, napsütésben elvakít a nap, míg sűrű hóesésben szépen látni a nagy hópelyheket. A cselekményhez igazodó mp3 alapú zene, és karakter hangok, (a csendben beszélgető örök hangosan kiabálni kezdenek, ha észrevesznek), mindez megspékelve az EAX 3.0 lehetőségeivel, és azzal, hogy amennyiben a játék lemezén található rw\_mk1d3 (Roger Vilco@) nevű virtuális „walkie-talkie” programot feltelepítjük a játék mellé, akkor a játékosok élő szóval tudnak egymással kommunikálni játék közben.

### MULLIN! IDE HOZZAM!

Eddig csak a külsőségekről beszéltem, de azért essék néhány szó a játékmenetről is, hiszen egy forró akció közben, kevésbé lényeges dolog a külsőn, inkább az határozza meg a játékélményt, hogy mennyire élethű egy program, illetve a benne szereplők. Ha azt mondom, hogy itt most nagyon, azzal még nem mondtam szinte semmit. Ha azt mondom, hogy én még ennyiszor nem kezdtem előlről pályát, akkor azt gondoljátok, mekkora egy béna lehetek. Ezért inkább konkretizálok kicsit a dolgot. Mivel itt egy teljesen az akcióra kihegyezett FPS játékról van szó, elsőre mindenki azt gondolhatja, futás előre, rövid sorozatok arra, ami mozog és már kész is a pálya. Hát nagy tévedés. Először is az ellenfél mesterséges intelligenciája oly mértékben fel van javítva, hogy még a lépteid zaját is meghallják, egymást fedezve rohannak fedezékbe, ahonnan eszméletlenül pontosan tudnak lőni, olyan messziről, ahonnan még alig látni őket, ráadásul előszeretettel dobálóznak kézigránatokkal, és ráadásul még pontosan is. Az ellenséget nem mindegy ám, hogy hol találjuk el, hiszen a GHOUL 2 technológiának köszönhetően 36 sérülési zónát különböztet meg a program, és egy vállon, vagy lábon lőtt ellenség nem fog össze-

rogni, (előfordult, hogy egy fél tárat bele eresztettem és csak a fejiövés használt) hanem még elszántabban támad, ráadásul minél messzebből éri őket a találat annál kevésbé sérülnek. Kivétel ez alól az MSG90A1-es mesterlövész puská, amivel többnyire egy találat, egy élet. Na persze nem állnak ám meg egy helyben lőni, ha már észrevettek! A legközelebbi fedezékhez rohannak, (vagy cikázva futnak feléd) és onnan kihajolva tüzelnek, vagy csak a fegyver csövét tartják ki, és úgy lőnek (lásd MOHAA). Hogy a mesterséges intelligenciánál maradjunk, van olyan akció, amikor úgy kell végigcsinálni a pályát, hogy az örök ne vehessenek észre, vagyis totál csendben kell őket kinyírni. Ezzel rögtön az első pályán találkozhatok, amikor az állomás őreit kell szép csendben, sorban eltenni láb alól. Nem véletlenül van az életerőt és a páncélat épségét mutató kijelző mellett a képernyő közepén, egy oszcilloszkópszerű hangerőjelző műszer. Elég egy óvatlan lépés, elég egy kicsit hangosabb csoszsanás és már riasztják is a társaikat. Ilyenkor nem lehet más fegyvert használni, mint a kommandós tört, ráadásul azt is csak dobni szabad. Mindezek mellé, nem csak a fülük, hanem a szemük is eszméletlenül jó, mert olyan messziről kiszúrnak, ahonnan te még szinte azt sem látod, hogy most feléd néz, vagy nem. A columbiai dzsungelben, meg egyenesen idegbajt kaptam néha, mert azok a disznók nem csak elbújtak a fák, meg a sziklák mögé, hanem még le is kuporodtak és úgy várták be, hogy odaérjek, aztán térdelve eresztettek belém egy sorozatot, és sajna a magas fűben nem igazán lehet időben észrevenni egy rejtőzködő terepszínű ruhás fegyverest, hacsak nem lövöldöz, mert akkor persze a





**Hétfő:** „Kevin szólt, hogy takarítsam ki a mocs-  
kot az Irodámból.”

**Kedd:** „Megtörtént, az Irodám a trópusok illatát  
árasztja. Ma nekilátok a lövedékek testbe csapó-  
dásának hangját rögzíteni - a feladatot néhány  
dlnnye brutális szétkapásával fogom megoldani.  
Határozottan jól esett kiélni az agressziót. Az  
anyagot aztán átfuttattam a jó öreg Sound  
Forge-on és elkezdtem felayerezni, hogy meg-  
kapja a kellő sűrűséget. Az egyedül bosszantó  
dolog a felvétel körül: az Irodám nem hang-  
szigetelt így sikerül rögzítenem a beszűrődő  
háttérzajokat. Ezeket ki kell szednem a digitális  
file-ból (beleértve a gépem hűtésének robaját).  
Mit nem adnék egy stúdióért...”

**Szerda:** „Megváltoztattuk az ajtók hangját...  
a Trek-ben (Voyager: Elite Force) három hang  
társult hozzájuk: indulás, mozgás, megállás. Ez  
működik egy futurisztikus ajtónál, de nem itt:  
killingsfordulás, nyitás, megállás; majd a zárás  
kezdeté, folyamata, vége. Csodálatosan lesz  
kivitelezve, valószínűleg olyan csodásan, hogy  
senki sem vesz majd észre.”

**Csütörtök:** „Maltézsett kerámiacsempéket  
zúzok össze a padlón, hogy megkapjam a  
betonba csapódó lövedékek hangját - de siker-  
ült odacsapnom az újlamnak is >:((((“

**Péntek:** „Kevin megint ki van akadva, takarítani  
kéne :\\.”

*Zachary Quarles  
sound designer*



torkollatú elárulja, merre van. De hogy ne legyen  
olyan egyszerű a dolog, még egy kis nehezítő  
tényező, hogy a nehézségi fokozattal egyenes  
arányban csökken a pályánkénti mentési lehetősé-  
ség. Amatőr fokozatban persze ez végtelen, de  
könnyű fokozatban már pályánként csak öt men-  
tésre van lehetőség, úgyhogy alaposan meg kell  
gondolni, mielőtt az F5 billentyű után kapkodunk  
egy-egy nehezebb rész után, mert lesz az még  
nehezebb is. Nos hogy visszatérjek az AI elemzé-  
séhez, nekem eszméletlenül tetszett, a Columbiai  
mentőakcióban, amikor a szakasz (na jó asszem  
öten voltak) tagjaként kellett tovább haladnom.  
A szakasz parancsnoka mindig mondta, hogy  
éppen mit csináljak. Maradjak a fenekemen, jöj-  
jek azonnal vissza a háta mögé, vagy ha nagyon  
előre szaladtam, vagy éppen pozícióba küldte az  
embereit (fedezték a környéket) és engem bekül-  
dött egy házba, hogy tisztítsam meg. (Amíg ki nem  
adta a parancsot nem nyílt ám ki az ajtó!) Persze  
ha engedetlen voltam meglett a büntetésem  
is. A nagy tolongásban meg rohángálásban, ha  
többször rálöttem véletlenül valamelyik emberére,  
vagy a második felszólításra sem azt csináltam,  
amit mondott, vagy nem mentem vissza hozzá,  
egyszerűen kaptam egy fejlovést. Azért ez már  
nem akármilyen. J Abból, amit itt eddig leírtam érez-  
hetitek, hogy nem egy sablonos akciójátékra van  
szó ráadásul a nehézségi foka is, rendesen meg-  
dolgoztatja az idegeket, és a reflexeket. Annyit  
még ennek a bekezdésnek a végére, hogy van  
néhány spéci dolog, amit meg tudunk csinálni (pl.  
zár kinyitás, küszás), és javasolom mindenkinek,  
hogy mielőtt belefog a végjátékozásba, menjen  
végig az oktató pályán.

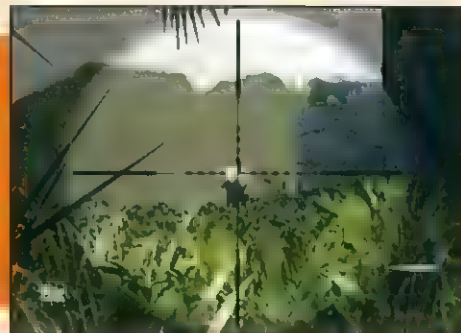
## TE HÁNY KILÓVAL A HÁTADON TUDSZ FUTNI?

Akció játékról lévén szó, amiben egy amerikai  
zsoldos bőrébe bújunk, az eszközeink is termé-

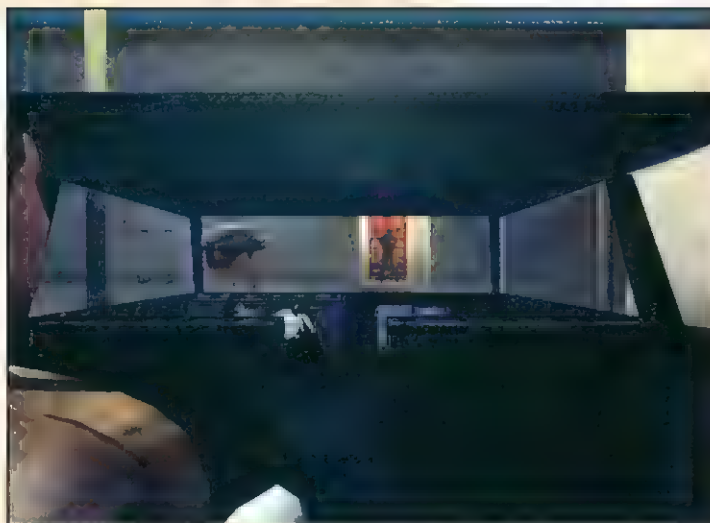
zetesen a különleges csapatok felszereléséből  
áll össze. Az alap fegyverzet egy kommandós kés  
„Big Sticker”, az M1911A1, vagy egy US SOCOM  
nevű pisztoly 45-ös kaliberrel, az M16-os legin-  
kább hasonlítható USAS-12, vagy az M4-es 40  
mm-es gránátvetővel kombinált gépkarabélyok  
valamint a terroristáktól elszedett AK-74-es orosz  
csoda, és a tengerészgyalogosok M3A1-es auto-  
mata puskája, valamint időnként a már említett  
MSG90A1 mesterlövész puská. Találkozhattok  
még ezen kívül a jó öreg M590-es shotgun-al az  
M60-as géppuskával, az MM1-es forgódobos  
gránátvetővel, és a már szintén jól ismert RPG-7-  
es páncéltörővel. Lesz még egy extrém fegyver  
is, ami pusztán a képzelet szüleménye, az OICW,  
ami másodlagos módban olyan, mint a távcsöves  
fegyverek, de a kijelzőjén, nyomon követhető az  
ellenség, (pirossal bekeretezi), és képes jelezni  
a távolságot, és a szélerősséget, amit a lövésnél  
figyelembe vesz módosítva az irányzékot. Kaptok  
még a pusztító, valamint az álcázó gránátok  
közül, az AN-M14 TH3 és a M15, valamint az  
M67-es fragmentáló és az M84-es kábító grá-  
nátokat. Lesz természetesen golyóálló mellény  
rajtunk, és néha távcső, vagy éjjellátó készülék.  
Szóval van cucc rendesen, amiből lehet válogatni,  
csak tudni kell kiválasztani melyik helyzetben  
melyik fegyver a legalkalmasabb.

## UJABB CS FEELING?

A játék alapját adó történet végjátékozásán  
túl, még két plusz dolgot kapunk. Az első, a vélet-  
lenszerű küldetés-generáló, a második, pedig  
a multiplayer. A küldetés-generálóban, beállít-  
ható, hogy milyen típusú küldetést szeretnénk  
játszani, - Assassination (likvidálás); Demolition  
(robbantás); Escape (szöktetés); Infiltration  
(behatolás) - a helyszín, vagyis hogy dzsungel,  
hegyvidék, sivatag, vagy hegyes táj legyen, és  
a napszak. Beállítható, hogy legyen-e időlimit,







és az, hogy a program váltogasson automatikusan a cuccok közül, amit viszünk, vagy mi váltogatjuk. Ezután a Generate Seed gombot nyomkodva generálhatunk egy kódsorozatot, ami alapján a program berendez nekünk a terepet. Nem mondom, hogy rosszra sikeredett, hiszen ebben a módban is jókat lehet harcolni, de sajnos a grafikája erősen lerontja ezt a részt, főleg az alapjáték után.

A multiplayer rész az, amit az Interneten sajnos kipróbálni nem tudtam, mivel nem engedett fellépni a szerver, (lassúnak találta vonalam sebességét), helyi hálózatban, pedig csak ketten tudtunk játszani. Nos ez a része az a játéknak, mit szerény véleményem szerint, érdemes külön tesztelés alá vonni, és szentelni neki egy leírást, ugyanis az egésznek olyan Counter Strike feelingje van. Amit ki tudtam próbálni, abból az derült ki, hogy a grafikája pontosan olyan minőségű mint az alapjátéknak, ugyanazok a fegyverek találhatók benne, csak sajnos kevesebb pálya. Öt féle játékmód közül lehet választani, így sorban a Deatmach, Elimination, Infirlation, Team Deatmach, Capture the Flag. A különféle játékmódokban a pályák száma nem egyforma, így a legtöbb a deatmach módban van, ahol kilenc jobbnál jobb helyszínt válogattak nekünk össze a játékból, míg a legkevesebb a Capture the Flag módban, ahol csak két pálya választható. A játék indítása előtt, minden játékos saját külsőt választhat magának, amihez több mint 100 karakter közül lehet válogatni. A kommandósok többféle ruháján keresztül, a rendőrök, a tűzoltók különböző öltözetei, terrorista ruhák, és nagyon sok civil külső, sőt még sok női karakter is van közöttük. A helyi hálózatról kilépve, a program maga is képes tehát szervert indítani, vagy egy elindított szervert keresni az Interneten, de a legegyszerűbb a [www.gamespyarcade.com](http://www.gamespyarcade.com) weboldalon lévő szerverek valamelyikére fellépni,

a játék mellé adott kliens programmal. Annyit még ide érdekességként, indulás előtt, külön beállíthatjuk a hálózatra kapcsolódásunk mikéntjét (33,6-tól ADSL-ig és T1 vagy LAN), azt hogy használunk-e proxy szervert, és ha igen annak az elérését itt külön be lehet állítani (port cím, felhasználó név, jelszó), valamint korlátozhatjuk, hogy a játék maximálisan mekkora fps-t produkáljon, beállítva ezzel, hogy milyen mértékben terhelje a vonalat.

### UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

Összefoglalásként csupán annyit írok ide, hogy egy remekbe szabott, kellően nehéz, de épp ezért nagyon élvezetes játék, kimagaslóan erős AI-val és remek grafikával. Aki egy kicsit is érez affinitást az ilyen stílusú játékok iránt, annak ott kell, hogy mosolyogjon a játék doboza a polcán. A 10 küldetés, és így benne a 70 pálya, sok-sok izgalmas játék időt ígér.

Clemi



## ÉRTÉKELŐ

Látvány:	10
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

**95**

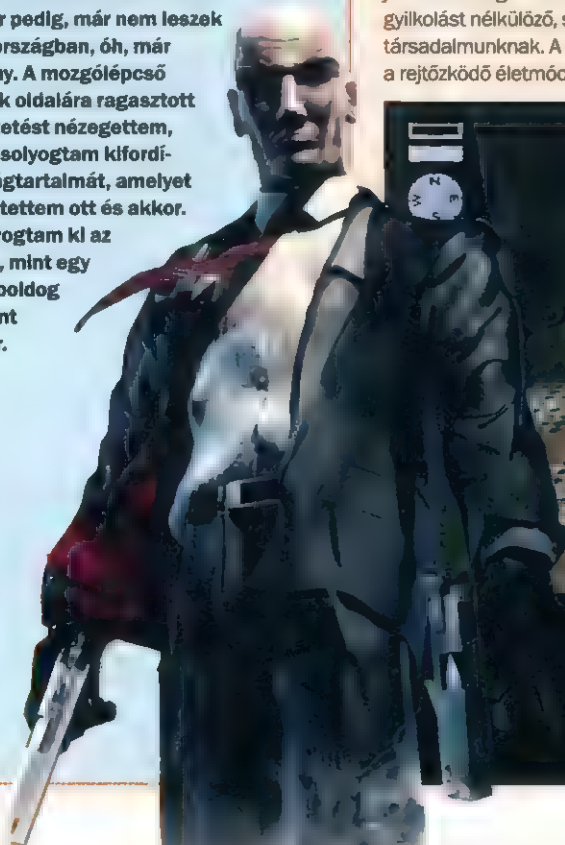
**Izgalmas pályák, limitált mentésszám**



# SILENT ASSASSIN HITMAN 2



Lépések hallatszottak. Valahonnan fentről, a kárhozottak mennyországának tartott utcaszint alapjaiból, esővíz csorgott alá; szépen, lassan, ütemesen. Mint egy acél-beton kszilofón. Megadja minden zenék lstenének, magának a nagybetűs, nem, inkább csak: kisbetűs életnek alapjait és konkrét, szűkös szabályait. A földalatti utolsó mal szerelvénye szokott tántoríthatatlanságával robogott be a pályaudvarra, s hosszan, talán túlságosan is elnyújtott hanggal, visítva fékezett le. Pár pillanat csupán, s egy fekete bőrcső landol a peron műanyag toldásain, tisztasága makulátlan, és valami titokzatos okból olyan halk, hogy szinte észrevehetetlen léptekkel haladt benne célja felé, eltántoríthatatlanul, egy sötét és könyörtelen ember. Valahol a háta mögött megindult a vonat, és még valami más is. Nem jutott sokáig; testét hangtalan lövedékek perforálták ki, ruhája mégis, csodával határos módon, sértetlen maradt. Kiléptem a remegő neonfénybe. Ahogy közelebb kerültem áldozatomhoz, rögtön láttam tettem kíméletlen, ám helyes voltát. A holtest már teljesen más ruhákban hullott be a metró aknájába, ahol majd a másnapi első szerelvény kásás masszává zúzza szét a kihűlt tetejét. Akkor pedig, már nem leszek ebben az országban, óh, már nem, bizony. A mozgólépcső korlátjának oldalára ragasztott figyelmeztetést nézgettem, és megmosolyogtam kifordított igazságtartalmát, amelyet csak én értettem ott és akkor. Úgy tántorogtam ki az éjszakába, mint egy rendkívül boldog ember. Mint egy ember.



**H**itman: Codename 47 még valamikor a második ezredforduló zűrzavarában került a boltok polcaira világszerte. Már-már, az idők lassú folyamán megszokott, gonosz főhőssel megáldott/megvert játékok sorát gyarapította, s ezen a téren különlegesen kiemelkedőt alkotott. Amilyen hollywoodi rossz szokásként megkövesedett rosszfiúk módjára azonban itt is elszenvedett egy arcucsapást a kommersz szoftveripar: 47 -ez ugyanis tar üstökű barátunk neve-, foglalkozását tekintve bérgyilkos, kíméletlen ítéltvégrehajtó gyánánt, maga is a kvázi jó ügy érdekében, az alvilág sorait tizedelte meg, rá valló hanyag eleganciával. A kutyaharapást szőrével elv bizonyította rátermettségét; hitman-ünk diadalmaskodott a sok-sok gonosz -még gonoszabb!- maffiafőnök felett. Hogy aztán sikerét ennek, vagy inkább egyedi hangulatának és professzionális megvalósításának köszönhetné-e, a jelenlegi, talán még inkább zűrzavaros állapotokban megítélni nem hatásköröm; mindenesetre valószínűsíthető, hogy mindkét alkotóelem együttesen alkotott egésze hozta meg várva-várt gyümölcsét. A program grafikájára annak idején egy rossz szavunk sem lehetett, s ha nem vagyunk maximalisták, nyugodt szívvel mondhatjuk, hogy még ma is megállná a helyét. A játékmenet pedig még inkább dicséretet érdemelt, hiszen fantasztikus elegyet juttatott inséges időkben, a taktikai, bűjőcskázós gyilkolást nélkülöző, számítógépen nevelkedett társadalmunknak. A hangulatot a vizualitáson és a rejtőzködő életmódon túl számos egyéb tényező

is megtámogatta, még hozzá jó alaposan! Akik egy picit is érzékenynek bizonyulnak a művészi, klasszikus zenék területén, azoknak már maga a hallható tartomány befogadása is könnyedén ment, a fejlesztők zseniális ötlete -legyek stílszerű- értő fülekre talált. A másik dolog a környezetet teljesen előre tervezett, de legalábbis megközelítőleg az eredetihez hasonló viselkedése: a körbeölelő világgrészlet szinte lélegzett, és ez nem kis elismerést váltott ki. Habár apróbb fennakadások azért akadtak, kisebb buktatók maradtak a programban, az összhatás lenyűgöző volt; már-már tökéletes illúzió.

A történet szerint negyvenhetes kódszámú barátunkat nem természetes anya szülte. Ő egy minden emberi érzést és erkölcsi aggályt mellőző kísérlet remeke, egy gyilkolásra tenyésztett entitás, magának a halálnak egyik gyermeke. Furcsa véletlen: nem emlékszik múltjára, de nem tudja, hogy nincsen olyan neki. Nem tudja, miért teszi, amit tesz, de mégis végrehajtja feladatait, mert nem tehet mást. Benne van a génjeiben, nukleinsavakba kódolva, mémöki precizitással. Míg nem, a dolgok különös fintora során rá nem jön az igazságra. Az igazság pedig, mint tudjuk könyörtelen és megváltoztathatatlan.

## BACK TO WORK

Hitman jött, látott, győzött, majd továbbállt, és letelepedett egy csendes, kicsi szicíliai falucska zavartalan békével kecsegtető kolostorába. Gondolatait rendbe tenni éppúgy, mint végre békés,





emberi életet élni volt a célja. Már majdnem sikerült is véghezvinni eredeti elképzeléseit. Szépen berendezkedett új életében, a kolostor kertjében segédkezett. Múltjáról és jövőbeli terveiről nem faggatták, és ez így volt jó. Egy napon azonban megzavarták nyugalma. Elrabolták egy jó barátját, ezzel újra mozgásba lendítve a gépezetet, újból elindítva a negyvenhetest kijelölt útján. A körülmények kényserítik, most nem másokért, csakis önmagáért folytat elkeseredett harcot. És sikerülni fog neki, mert ő hitman, egy profi. Egy profi, lendületben: veszélyes jószág.

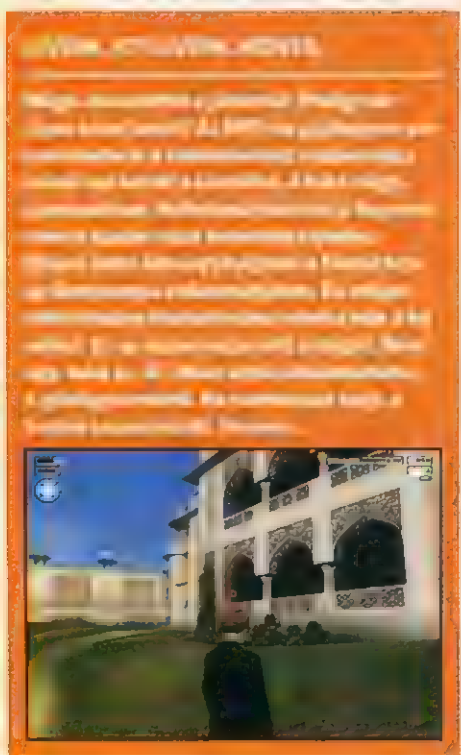
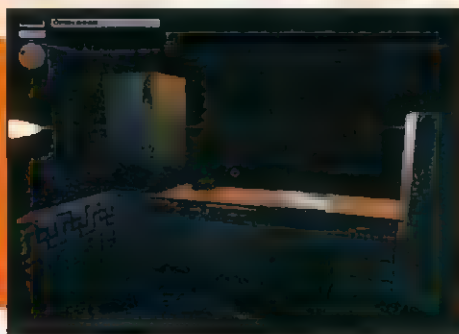
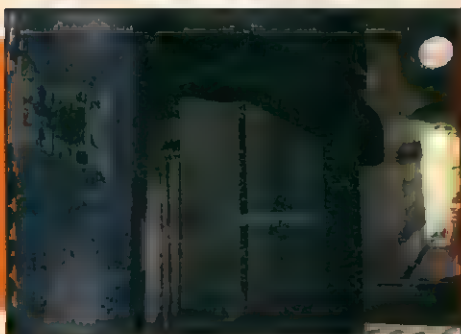
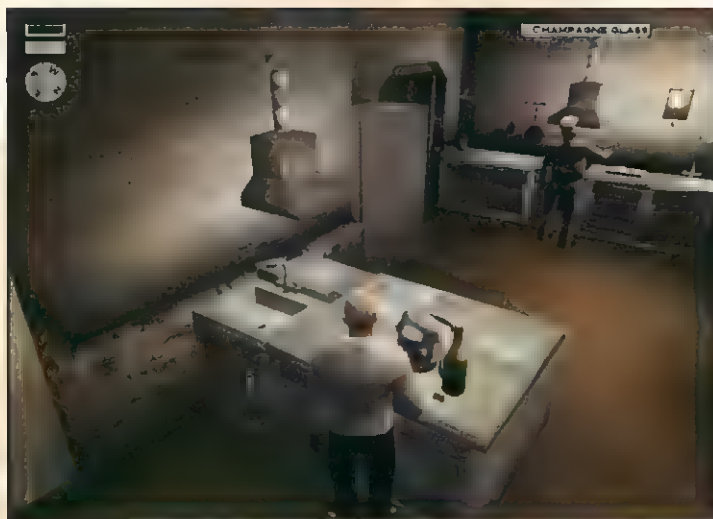
Az új epizód törekvése a tökéletes illúzió megteremtésére és felszínen tartására nem elhanyagolható szempont. Ha egy fejlesztőcsapat egy komplex világgrésztet szeretne létrehozni, mi több, élő, lélegző környezetet játéka számára, óhatatlanul magára vonja tesztész és játékos figyelmét egyaránt. Az átlagfelhasználóról jó közelítéssel megállapítható, hogy szeret elveszni a játékában, s az adott programnak feladata nem áll másban, mint hogy ezt az állapotot előidézzék a rendelkezésére álló eszközökkel. Márpedig, ha egyszer elkezdünk figyelni az élethű pályák és az élethű emberi reakciók minőségére, gyakran kritikussá válhatunk. A kérdés pedig csak annyi: vajon mennyire felel meg nagyszabású igényeinknek az aktuális mű? A válaszon eredetileg objektivitásra vezethető vissza, de miután meggyőződtem a tényleges produktum lehengerlő hatásairól, rendkívüli hirtelenséggel változott szubjektív lelkesedéssé. Bevallom, nagyon meglepődtem, amikor először pillantottam a hihetetlen minőségben kidolgozott környezetre, és konstatáltam, hogy jó részük bizony interaktív, ami pedig mégsem, az is gyönyörű. Nem egyszer gondoltam azt a játék során, hogy ez a deszkából épített kiskapu biztosan csak amolyan falba montírozott díszítőelem, és valószínűleg mozdíthatatlan textúra-akadály, mire az hirtelen kinyílt,

s egy kihordófiú masírozott rajta keresztül. Hogy miért hihetetlen, hogy egy kilincses, faalapú ajtó kinyílik? Nem is tudom. Valahogy annyira szerves része volt az egésznek, hogy álmodni sem mertem volna ilyesmiről. Torzulásnak, a textúrák elcsúszásának nyoma sem látszik. Néha rácsodálkozok a világra és elámulok: hol tart már a tudomány? És egy kis félelemmel vegyes elégedettséget érzek magamban. Határozottan állíthatom, hogy jó programozó kezében az átlagos megoldások is remekművé emelkednek. Az IO fejlesztőgárdája pedig, azt hiszem, a Hitman 2-vel bizonyította rátermettségét.

Azonban ne szaladjunk ennyire előre. Ott tartottunk, hogy negyvenhetesünk elindul, egy pár, tenyéryní pisztollyal és egy garrott - polgári nevén fojtóhurokkal -, s meg sem áll a szicíliai alvilág egyik jeles képviselőjének rezidenciájáig, ahol is elrabolt barátját szeretné kiszabadítani. Ezután pedig, ahogy mondani szokás, elszabadul a pokol. Hősünknek egyre újabb és újabb feladatot kell végrehajtania, egészen a meglepő végkifejletig. A rezidenciát azonban magas kőfal és jó néhány biztonsági ember öleli körül, eleddig hatékonyan óvva meg őt a rá váró végétől. Ami késik, azonban a gyorsvonalat, s egyébként is. Egy felelős pozícióban tetszelgő alvilági figura igazán felkészülhet az erőszakos halálra. Mégis, milyen meglepetten nézett szembe a beretta hűvös mélységével. Már majdnem, mint az egyszeri tesztész, amikor megpillantja maga előtt azt a csodálatos látványt, amit már az első pályán a buclja elé tárnak az IO munkatársai. Amerre csak a kamera szeme ellát, gyönyörűségei dél-olasz tájkép hever lomha csendjében nyugtatva retinát és lelket egyaránt. Tar koponyával megáldott barátunknak viszont nincsen sok ideje szemlélődni; a derék postás bácsi éppen ekkor érkezik a poros földúton, kezében virágcsokorral, fejében a kétszer csengetés édes tervével... Nyakában pedig hitman-nel és egy fojtózsineggel. Vér nyoma nem látszik még, csu-







pán egy postás cipőjének sarka vájt vékony sávot a porba. Hamarosan tehát egy új postás lép elő a fák hűs árnyékai közül, megigazítja frissen zsákmányolt kalapját, s immáron komolyabb löfegyver nélkül indul magányos mérszárlásának helyszínét megközelítendő. A gondolat, amilyen gyorsan jött, úgy illant el, hősünk már az első kiskapunál megrekedt egy tolazkodó biztonsági őrből. Valami új terv kell, hatékonyabb. Ekkor pillantja meg következő potenciális áldozatát: a vegyeskereskedés kifizetőújját. Mikor az újabb ládáért érkezik, az ajtó becsukódik mögötte. A hangtompított beretta megteszi kötelességét, majd

ismét ruhacsereére ösztönzi hősünket, ak ezúttal már csak garrottját viszi magával kockázatos útjára. És lám, a kitarítás eredménye nem marad el: gond nélkül bejut az épületbe. Odabent, ha lehet, még szebb látvány kezd ostromolni művészi érzékét, rabul ejtve pár pillanat erejéig a hajtalan és hajthatatlan fejtárgyat. Ám meggondolatlan várakozásra nincsen idő, mert menni kell, és ölni kell, unos-untalan, vég nélkül, örökké.

#### KOZJÁTEK

A lepel lehullt. Mögötte nem volt más, csak sötétség: iszonytató, balsejtelmes fekete kód. Majd mégis volt még más is: egy fekete alak, a fekete árnyékok szülőtte, tar fejű óriás. Meghökkenve látta, hogy a démon vigyorog a sötétség mögött, és hogy fegyverét célzásra emeli, majd egy halk kattanás jelzi elsütését is. Szeme elkerekedik, látja végzetét, de látja múltját is, összes vérgőzös cselekedetét, a már megszámlálhatatlanul rengeteg életet, melyek kiiktatására ő maga adott parancsot, személyesen. És látta a felé száguldó, kiskaliberű pisztolygolyót, érezte, ahogy lyukat hasít védtelen testén... Aztán még egyszer, és még egyszer, és... A tudat kihuny. A démon leeresztette fegyverét, hirtelen ismét eggyé vált az őt körülölelő feketeséggel. Mindez talán két másodperc sem volt. Senki sem látta, senki sem hallotta mikor, hol és főképp: hogyan távozott. Csak a tetem maradt meg, gyászos mementőjeként a titkos látogatásnak. Valahol a falon túl, egy jólöltözött és láthatóan csak félig elégedett ember sétált a földút porában mocskolva, koptatva lakkcipőjét. Ámbár azt kívánta, bárcsak ne kényszerítették volna rá a kíméletlen igazságosztó nem kért szerepét. Ő, a profi, csupáncsak egy kis nyugalmat szeretett volna, s helyette viharos csendet kapott. A szél hal-kan duruzsolta tavasz végi zenéjét, meglobogtatva és zörgetve a fák, bokrok leveleit. Idekint minden olyan nyugodtnak és természetesnek tűnt, pedig

a házban már minden bizonnal vihar tombolt. A negyvenhetes, értékelve talán a sors különös, apró fintorait, mégiscsak elmosolyodott. Egészen emberi mosoly volt ez, egészen emberl...

#### HÉ. EZ NEM FORDUL...

Hitman 2-t kezelni nem könnyű, ám közel sem lehetetlen feladat. Az előző rész furcsa kamerakezelésén okulva, a fejlesztők nagy figyelmet fordítottak a minél kényelmesebb irányítás létrehozására. Erőfeszítéseiket nem egyértelműen ugyan, de siker koronázta. A kamera alaphelyzetben hős bérnyílósunk feje búbjához rendelt helyzetben lebeg, s mint ilyen, gyakorlatilag azt látjuk, amit maga hitman is lát. Ez hol előnyt jelent, hol hátrányt, s mint azt a való életben tapasztalhatjuk, egy profinak sem nőtt szem a tarkójára. Sajnos, tegyük hozzá. Van még egy bánatra okot adó jelenség: hitman-ünket nagyon gyakran kitakarja valamely tereptárgy, így téve lehetetlenné a túlélést, a küzdelmet magát. Ezen segít és javít valamelyest a first person üzemmód, melybe a játékok folyamán bármikor átkapcsolódhatunk, hitman szemével látni a világot és történéseit. Nézelődni egérrel fogunk, mert ez oly divatos manapság, míg mozogni csak előre-hátra, illetve oldalazva tudunk. Nagy megkönnyebbülés végre valami szervezést látni a kezelőgombok területén, egyetlen összetartó tömbben adhatunk -és adunk is!- parancsokat fekete-ötlönyös figuráknak. Érdekes megoldásnak tekinthető a rendkívül frappáns és egyben elegáns menürendszer mind inventorynk, mind pedig különféle cselekedeteink kordában tartására. Ugyanis amolyan legördülő-menü alapján válthatunk a fel-le gombokkal tárgyaink (többnyire fegyvereink) között, mialatt nyomva tartjuk az úgynevezett inventory-billentyűt (hát, ez valóban meglepő volt). Ugyanilyen módszer hív a másik oldalra is, ahol viszont az alapvető, éppen aktuális cselekvések közül választhatunk kedvünkre valóit, mint például ajtónyitás és csukás, legyilkolt ellenségek



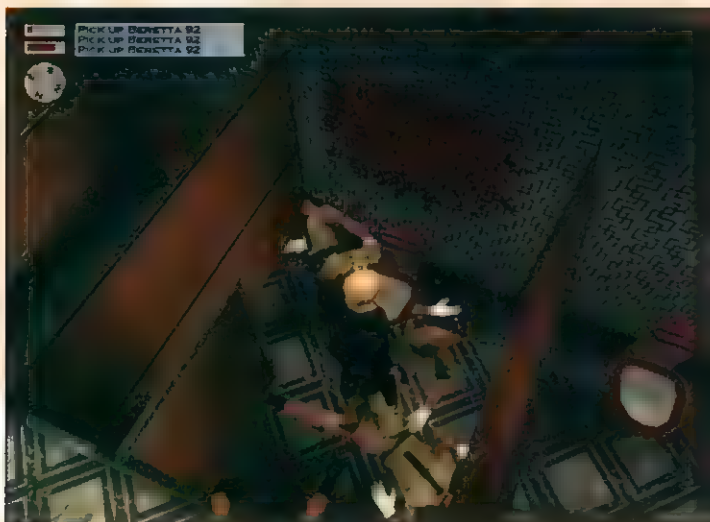
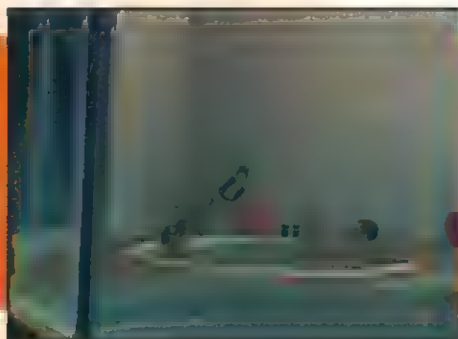
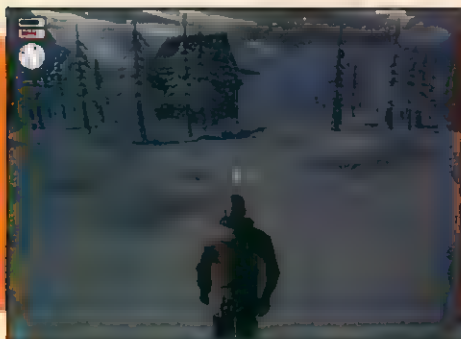
fogd és húzd alapú elrejtése ésatöbbi. Ezek a cselekvések persze nem mindenhol tűnnek elő, de ahol mégis, ott biztosra vehetjük, hogy meg kell tennünk a szükséges lépéseket. A ruhacsere is ide tartozik, amely sok szempontból az egyik leghasználhatóbb extra opció mind közül. Ennek a segítségével olyan helyekre is bejuthatunk, ahonnan normális esetben moszárágyúval kergetnének égő máglyára minket. Aztán nem szóltam még a lopakodásról sem, márpedig lopakodni igen épületes móka, különösen, ha azt nézzük, hogy akár futhatunk is közben! Ezt, ugye nem gondoltátok? Márpedig igaz, a postás bácsit is hasonló módon lehet megközelíteni rozsdamentes acélzsineggel a kezünkben. Egyébként amint megpillantana bennünket, futásnak eredne, s fellármázná az ajtónálló őrt. Utóbbinak pedig tekintélyesebb fegyverei vannak, mint a levélkihordó munkatársnak. Miután pedig felkeltünk az asztal alól, ahová a lopakodó, kopasz versenyfutó látványa taszította becses személyünket, tovább vizslathatjuk a kezelést. Guggolni márpedig célszerű, mondaná a fejét vesztett lovag, ha lenne mivel. Elég gyakran kell különböző tereptárgyak mögé rejtőznünk, így ittlét és elengedhetetlensége szükségessé teszi ittlétét. Indokolt esetben pedig megtekinthetjük a térképet, ahol a kedves segítőtársaink előzőeken bejelöltek a magunk, s ellenfeleink, célpontjaink helyzetét. Sőt, hitman ugyan csak magára számíthat feladata végrehajtása közben, de egyes titkos helyeken, szekrényekben hősies bérgyilkosunk kedvére találhat felhasználható muníciót, kibiztosítatlan fegyvereket és egyéb hasznos dolgokat. És ez a mai ínséges időkben egyértelműen pozitív adalék. Minthogy van olyan épület, ahova felfegyverkezve nem juthatunk be - ne tessék vitatkozni, nem lehet és ennyi -, viszont fegyver nélkül, álruhában igen. Odabent pedig egy már kellőképpen előkészített terep mosolyt csal bármely goromba arcú fejadász szája szegletébe. Nos, eltértem a térképtől, tehát illenék visszakanyarodni: a szükséges és elégséges meglepetéseket

egy vörös hitman-logóval jelölt területek rejtik. Merényleteink célpontjait ugyanilyen szín jelöli, míg kiiktatandó, illetve kikerülendő ellenfeleink sárgák, az ádáz és galád rendőrök kékek, az ártatlanok - így mi is - pedig zöldek. Van még egy karaktercsoport, a különlegesen fontos személyek (VIP, igen), akiket védenünk kell majd, ahogy erőnkéből telik. Eléggérítka állatfaj az ilyen. Néha még a civileket sem szabad bántanunk, ami amúgy egy profi fejadász-tól egyébként is elvárható nemes cselekedet. Nah, persze, én nem vagyok profi fejadász, és meglepődtem rajta, hogy vajon miért vesztettem el máris a küzdelmet, pedig csak egy pizsmás, dagadt VIP-et lőttem vörös masszává egy látogatásom napjái előkelő hírű szállodában, valahol a közel keleten. Térjünk vissza tiri-tarka térképünkre, s vegyük észre, hogy minden mozgó poligon-halmazt jelző karikából egy palcika mered előre, és ezzel már el is árultam, hogy ellenségeink, sőt mindenki látószöge kikalkulálható pusztán a térkép nyújtotta információk alapján, s megtervezhető, mi több, egyenesen megtervezendő, mikor nem látnak minket a velejükig romlott gazemberek. Akkor pedig uzsgyi, rohanás át a folyosó kritikus szakaszán, vagy bevetődés az elhagyott vályogkunyhóba, ami egyébként mindig túl messze van. Azt kell mondanom, hogy ezzel a mondattal befejezem a térkép egekig magasztalását, és áttérek a való világba.

### JUST LIKE REAL THINGS

De legalábbis egy olyan világba, ami megszólalásig hasonlít a valódihoz. Nem először említem, hogy a grafika elmondhatatlanul szép és még annál is jobban hangulatos, de nem utoljára. A látványvilág már önmagában megadja az alaphangulatot, de a tökéletes elveszést biztosítandó, nem csak látható paraméterei léteznek a tökéletességnek. Talán elég annyit megemlítenem, hogy a zenék most is, mint az előző epizódban, kifejezők és odailók. Mielőtt azonban valaki megvádolna azzal, hogy valószínű-

leg még csak most vettem hangkártyát, és eddig ezért nem írtam csiga-fogta rezgések mibenlétéről bővebben, elmondanám, hogy erről szó sincsen. Eddig még igazából egyetlen általam tesztelt játék zenéje sem hasonlítható a Hitman-ek akusztikus ingerélményeihez. A szimfonikus dallamok magával ragadják az átlagfelhasználót - és mint ilyen, a lelkes tesztészt is -, és valahogy az az érzésünk kerekedik a semmiből, hogy más aláfestés nem illett volna ehhez a játékhoz. Mert ez a játék egy műremek, ami a művészetről szól; a gyilkolás kifinomult, csendes művészetéről. És igenis megérdemli, sőt, kiköveteli





magának a jogot ezekre a dallamokra, egyszerűen, ha valaki ránéz a játék egészére, ilyet vár el tőle. Hát, ha már elvárja, megkapja! Emlékeztek még? Az első Hitman-ben nem más, mint a Budapesti Szimfonikus Zenekar játszott művek csendülnek fel, s nem kis meglepetésemre és örömmre szolgált ugyanezt a felállást hallgatni a második epizódban is. Egyszerre vagyok büszke és hálás, ez a két érzés tölti be lelkemet, ha csak rágondolok a komolyzenei ilyen jellegű, csodálatos hatásaira, pompás illeszkedésére egy felülmúlhatatlan darabban, amely minden lehető elismerést begyűjteni hivatott. Fel-emelő dolog alaposan megkomponált feladatainkat hasonló paraméterekkel büszkélkedő háttérzenére elvégezni. Higgyétek el, tényleg az. A hangulat viszont nem csak a két fő érzékszervet gyönyörködtető tényezőtől áll, legalább annyira értékes részét képezi az a megfoghatatlan dolog, ami végül az agyban összpontosul, és feltétlen elismerést vált ki belőle. Ez az egyáltalán nem elhanyagolható momentum a programok lelke, ezen áll vagy bukik egy-egy kasszasikernek ígérkező kódhal-maz fogadtatása, ez határozza meg a játékelmény jelentős részét. Hiába szép és kidolgozott a környe-

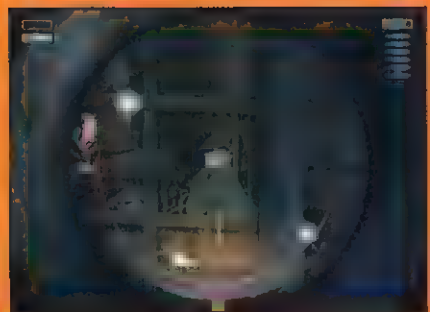
zet, hiába csendülnek fel fülbemászó hangok, ha csak egy „megyek 'asz't lövök” szerű agyromboló nihilben öltene testet az egész. Egy ilyen hibát még egy kiemelkedő történetvezetés sem csitítana el, habár a programot már így el lehetne adni. Na nem, kérem, ez itt egy taktikai megfontolásokat igénybe vevő produktum, melyben az ügyesség mellett a gondolkodás, az előre megtervezett akciók dominálnak. S mint ilyen, elengedhetetlen egy újabb feltétel szakszerű teljesítése, ami bár nem csak itt jut jelentős szerephez, de itt a leginkább! A mester-séges intelligenciáról esik szó a most következő hasábk soraiban, igen. Visszatekintve az első részre, láthatjuk, hogy már ott is kezdett alakulni az AI; a rosszarcú örök, ha észrevettek, egymást lármázták fel még legedesebb éjjeli álmukból is, csapatban támadtak, taktikáztak, a terep lehetőséget kihasználva bujkáltak hasító lövedékeink elől. Mindezek dicséretes munka gyümölcsei lettek volna, ha -és most jön a szokásos ha- negyvenhetes személyének érzékelése, felfedezése, vagyis a lánc-reakció kiindulópontja, nem lett volna érthetetlen módon elhibázva. Volt, hogy jellegzetes koponyánkat méterekről nem ismerték fel, de akadt olyan helyzet is, ahol a lehető legdiszkrétebb álruhában is beazonosítottak a szomszédos épület erkélyéről. Ez pedig néha bosszantó dolognak számított, máskor kifejezetten könnyelműen játszhattunk istent a legnagyobb kavarodás közepette. Szerencsére a második Hitman mindenben -megismétlem: mindenben- elődje fölött áll, ily módon a helyes és játékelmény, realitás szempontjából odaillő elemeket megtartották, míg a felismerést alapos revízióknak vetették alá, sőt, talán az egészet újrakódolták. Ez rendkívül pozitív eredményhez vezetett, szerintem minden játéknak ilyen alapossággal kellene folytatást készíteni, egyszóval a német gárda példaértékű játékot produkált. Az ellenségeink tehát most álruhában nem, pontosabban: nem mindig, és nem egyből ismernek fel, jellegzetes koponya-vonásainkat

közelről rögtön, távolabbról csak hosszabb fixírozás után látják meg. Erősen fegyverfüggővé is tették az AI reakcióit, mivel lehetünk bármilyen álöltözetben, ha a ruhákon látszik, mit cipelünk magunkkal, akkor akár felesleges kosztümöt cserélünk, inkább nyíltan álljunk ki a lőtáblák közé statisztának.

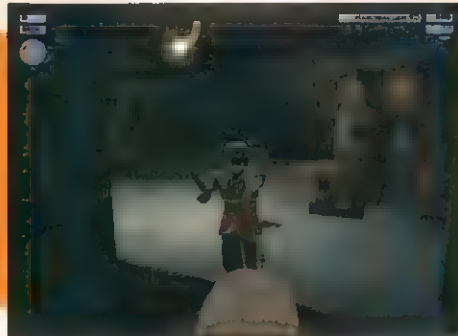
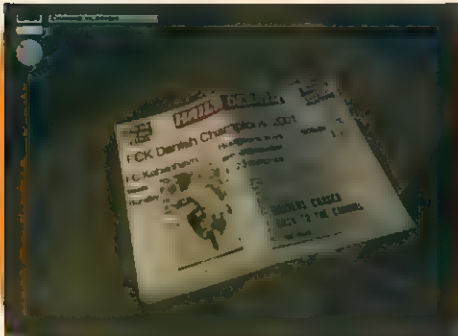
Küldetéseink és a pályák határozottan kiáltják felénk az igyekezetet és az alaposságot, amilyen műgonddal őket tervezték a kétféle bit, az I és az O emberei. Hiszen minden, amit a számítógépből látunk, csak I és csak O, és hogy ebből miket képesek kihozni az arra szakosodott fejlesztők, bámulatba ejtő. A küldetéseink előtt minden létező információt megkapunk az adott célponttól és közvetlen környezetéről. A térképeket is előre megtekinthetjük, s bár jeltelen alaprajzok csupán, az akció megtervezésében nagy mértékben segítenek minket. Ugyanilyen megfontolásból kapunk kézhez fotókat, videó-bejátszásokat is. Lelkesedésünk pedig lehet határtalan, minden okunk megadatott rá. Ezek után kerülünk a fegyverválasztó képernyőre, ahol most kivételesen nem pénzért, hanem érdemeink szerint kaphatunk fegyvereket. Amit kiválasztunk, azt magunkkal vihetjük. Ilyen egyszerű. Aztán, ha már a küldetéseknél tartunk, megemlítendő, hogy az alkotók oly mértékű interaktivitást adtak a játékosok kezébe, amelyet csak ritkán szokás ebben az iparban. Megkapjuk a feladatunkat, megtudjuk, ki a kiszemelt áldozat, de arról, hogyan intézzük el a munkát, mi döntünk. Számítatlan lehetőségünk akad majd, hol mérgezés, hol limuzin-robbantás kíséri tevékenységünket, de a szokásos, jól bevált henteselés módszer is kézenfekvőnek mutatkozik bizonyos esetekben.

#### IN TIME, Y'KNOW

Egyszer azonban minden véget ér, még a Hitman 2 is. Értékelnem kellene a programot, és csak most döbbenek rá, mennyire igénylem



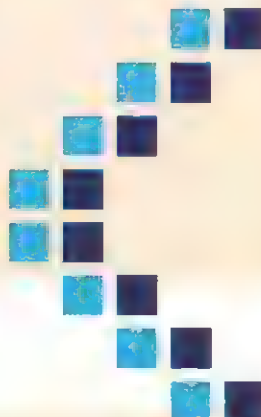




a csendes gyilkolással eltöltött pillanatok. Ha hibákat kell felsorolnom, nem kérdéses, hogy tudok pár olyan dolgot mondani, amelyek iránt csöppnyi elégedetlenséget érezhetnék, de előre bocsátom, hogy a tesztelt anyag erősen béta jellege miatt ezek a végleges kiadásban előnyükre változhatnak, mi több: az ígéretek szerint változnak is! A pályák során nem egyszer ragadtam be olyan tereptárgyba, amibe nem kellett volna; volt, amikor a felhőkarcoló peremén guggolnom kellett egyet, hogy kijöjjenek az aszfaltból, ahova rendszeresen kikövezített, de hasonló problémák, ezt el kell ismernünk, minden programban akadnak. Ugyanez a helyzet tar fejű karakterünk kitakarásával is, rosszabb, reméljük nem lesz, csak jobb. Technikai jellegű problémákat látok a létrák és lépcsők lekezelésénél is; valamely létrára egyszerűen nem akar felmászni 47, s ha a lépcsőket rossz egérmozdulattal közelítjük meg, nem jutunk fel rajtuk könnyedén. Ez utóbbi hiányosságot viszont nem hiszem, hogy kijavítják, felbecsülhetetlen azon játékok száma, ahol hasonló előfordul a végleges verzióban is. Ez rossz pont. Hátrányként kellene megemlítenem a gépigényt, de nem teszem, mivel az én mára már közepesnek mondható masinámon is simán futott a program, és az átlagos játékorúlt PC-snek komoly vasa kell, hogy legyen, ez a piac diktálta törvény, még ha nem helyes, akkor is. Összességében nem tudok negatívan nyilatkozni a Hitman 2-ről, igaz, nem is lehet róla rosszálló véleményt kinyilvánítani. Ez az a játék, amit feltétel nélkül ajánlani tudok mindenkinek, aki nem eleve rendíthetetlen az én véleményem ellenkezőjében. Profi megoldások, extravagáns látvánnyal megáldott és jól tervezett pályák, kiemelkedő mesterséges intelligencia, gyönyörű, és nem győzöm hangsúlyozni: egyedülálló módon illeszkedő zenei aláfestés. Az IO műve az, amire mindig is vártunk: elvárásol, realizitkájával rabul ejt, esélyt sem hagyva kifogások keresésére. Nem is kell többet beszélnem róla, mert ezt a programot látni kell. Bármilyen.

Hűvös esőcseppek áztatták a betondzsungelt, s arra, hogy az égről hirtelen elmeneküljenek a dacos felhők, semmi esély nem mutatkozott. Kitűnő, gondoltam, a körülmények nekem kedveznek. Senki emberfia nem fog tudni követni ebben az ítéletidőben. Csendesen ballagtam, mint mindig, a nap óta, hogy megszülettem. Igen, én is születtem, de nem úgy, mint az átlagos emberek. Sok szempontból nem vagyok átlagos, de néha azt kívánom, bár az lennék. Mindegy. Követem a sorsomat, és a sorsom erre vezet. Bosszúra szomjazom, és ilyenkor senki sincsen biztonságban. Még te sem, mert már tudsz rólam. Nem szoktam kíméletes lenni azokkal, akik elárulhatnak. Veled sem leszek az. Elhiheted. Csendes vagyok, miképp a sír, hidd el, nem fogod észrevenni, amikor majd közelítek; egyszer. Még ezeket a szavakat is némán ejtem, hogy ne halhassa meg senki és semmi rajtad kívül. Vigyázz magadra, barátom. Hamarosan ismét találkozunk. Elhiheted. Mert én mondom.

dracoo-[stalker]



## ÉRTÉKELŐ

Látvány:	10
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

93

**Vitának helye nincs! Aki mégis vitatkozik, nevét, címét a szerkesztőségbe küldje, haladéktalanul!**



## Grand Theft Auto

Bűnöző vagy. Ne tagadd, ez az igazság. Mindenben egyes alkalommal, amikor túl gyorsan hajtasz, pláne ha ez pár könnyű sör után történik. De akkor is az vagy, mikor letöltöd a netről a filmeket, zenéket másolsz, vagy hazudsz az adóbevallás során. Nézzünk szembe vele: te is, én is, mindannyian bűnözők vagyunk. Aki tagadja, az hazudik. És aki hazudik, az lop... A Grand Theft Auto című alkotásban legalábbis is ez a fő erkölcsi törvény. Élj hát ennek a törvénynek megfelelően, de ne csak úgy szürke kis hivatali sikkasztóként. Légy profi abban, amit csinálsz - legyen életcélod az igazi bűnözés. Az autótolvajlás például jó ötlet. Ha profi vagy és megbízható, megmászhatod a ranglétrát: király lehetsz az alvilágban. Igaz ehhez sokat és keményen kell dolgozni. Sokat és keményen az árnyékos oldalon, a törvényen kívüliek oldalán, menekülve az igazságszolgáltatás és a rivális bandák elől...

A Grand Theft Auto lényeg egyszerű. Egy alvilági szervezet egyszerű kifizetője vagy. A jelez a csipogód, már rohansz is a legközelebbi telefonhoz, a helyi főnök utasításaiért. Változatos melókat ad neked: lopj kocsikat, nyírd ki néhány zsarut, intézz el pár ellenséges bandatagot, szállíts kábítószert, sofórkodj - testórkodj míg a főnök

barátnője kiruccan vásárolni. Ilyen és ezekhez hasonló veszélyes, de jól fizető munkát kapsz. Lényegében, ha valami illegális a feladat és köze van a helyváltoztatáshoz, azt te kapod. Az hogy mennyi pénzt gyűjtesz be, az az elvégzett munka minőségétől függ, ha jó vagy dől a lé - és az újabbnál újabb, esetenként speciális, titkos munkák. A játék gonosz, morális kérdésekben mindig a rossz oldalon áll. Elképesztő, de pénzt kapsz azért, ha valakin keresztülhajtasz a saját kocsijával! Jól, hangzik mi?

Ha a grafika ma már nem is lenyűgöző, kilencvennyolcban, a játék megjelenésének évében megálta a helyét. Ha hozzátesszük azt, hogy több mint kilencezer kilométert (!) lehet leautótkázní, még figyelemreméltóbb a helyzet. És miféle helyeken?! Amerika legnagyobb és leghírhedtebb városaiban, New York, San Francisco és Miami, hogy párat említsék. Mind-mind a bűnözés melegágya. Vagy csak aztán lesz az, hogy mi megérkeztünk? Teszünk róla, az biztos. A metropoliszokban a legkülönbözőbb autókkal fogjuk elfogyasztani az előbb említett sok ezer kilométert. Sportkocsi, öreg járgány, kisbusz, vonatató. Bombával felszerelt iskolabusz. Tűzoltó és páncélozott rendőrségi jármű, minden, amit csak el lehet képzelni. A gépek a lehető legjobban hasonlítanak a valóságosokhoz, de azért mindennek van határa, az autók márkáit meg kellett változtatni. Teszem azt, a Porsche nem igazán rajongott volna, ha a cég járgányaival gázolunk a tömegbe, maradt hát a Porke, de ez cseppet sem csökkenti a beteges hajlamok kiélvezését. Ahhoz hogy kiélvezzük beteges hajlamainkat néhány perc mókánál tovább, komolyan kell venni

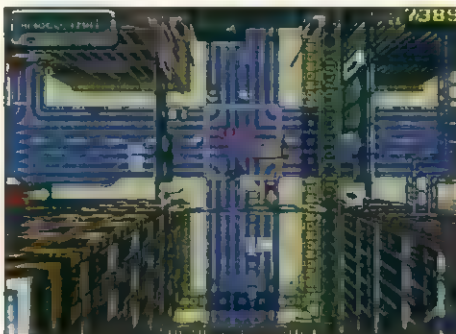
a feladatokat. Koncentrálni és melózni, míg el nem vérzünk, vagy amíg sikerülni megoldani az összes feladatot, ami nem lesz könnyű, ugyanis a játék irgalmatlanul nehéz. Első körben nem lehet menteni. Sajnos ez a játék legnagyobb és egyben legbosszantóbb hátránya. Sokszor újra kell játszani már az első pályát is, de ha sikeresen vesszük az akadályokat egyrészt biztos, hogy profi autótolvajok leszünk, másrészt a sikerélmény mindenért kárpótol.

A játék anno DOS alapokon futott, de a jelenlegi kiadás már teljes Windows kompatibilitással rendelkezik, sőt ha az nem lenne elég, hogy helyi hálózaton keresztül négyen kergetetik egymást, még internetes játék is lehetséges. Kiindulási pontnak például jó lehet ez a cím: <http://www.heat.net> Ez a játék négy évvel ezelőtt a beteges Postal című fergeteggel együtt hatalmas botrányokat okozott, betiltás itt, inkvizíció ott - de az igazi játékosok imádták. A rajongó tábor hite és az „árral szemben” filozófia segítette a fejlesztőcsapatot további munkáiban, hiszen a Grand Theft Auto éppen napjainkban bővül trilógiává. A játéktörténelem egyik, ha nem a „leg”-hírhedtebb trilógiájává. Éppen ezért szükséges a sorozat első tagjának a minél előbbi beszerzése. Persze szigorúan csak tizennyolc éven felülieknek.

Balage

ÉRTÉKELŐ:

82





# Grand Theft Auto 2

A felháborodás teljesen jogosnak tűnhet. Néhány évvel ezelőtt a játék első része kulturális armageddonként robbant be a köztudatba. A konzervatív politikusok és közszereplők a gyermeküket féltő anyák bölogató sorfalával megerősítve szidta pokolba a botrányhöst. Minden ellenkezés reklámozta, a betiltások ellenére ragyogó eladásokkal büszkékedhetett a sorozat első része. És ha az első rész fricska volt az orra, a második rész már ökölbe szorított kézként rohan a női felé. A Grand Theft Auto 2 szebb, gyorsabb, vadabb és erőszakosabb, mint bátyuskája. Az ezredforduló utolsó hónapjaiban napvilágot látott akciójáték megjelenése pillanatában sikerre ítéltetett. A felháborodás most sem maradt el, de a rajongók és a játékipar egyszerre ítélte oda a fejlesztőknek a legbátrabb és legőrültebb csapatnak járó díjat. Az elsősorban a stílusnak szólt, pedig második nekifutásra egy még játszhatóbb akciókrimit kapunk, mint elsőre.

Azok, akik játszottak a program előző részével, már nagyban ismerős alapszituációval találkozhatnak a Grand Theft Auto 2-ben. Pitiáner tolvajként száguldozunk a nem túl távoli jövő büntőlterhes nagyvárosainak utcáin. Egy telefoncsörgés itt: egy bankrablás ott, a lényeg a pénzszerzés és

a túlélés – mindkettő árnyaltabb és nehezebb lett. Nem elég hogy a nagybetűs alvilágnak melózunk, de ma már nem egy láthatatlan keresztapa nyújtja csókra pecsétgyűrűs ujját, hanem egymással torzsalkodó, nemritkán tűzharcot kibombantó, szám szerint hét banda kíván uralomra törni. Éppen ezért el kell döntenünk, kinek dolgozunk, de jobb egy munka után meggondolni magunkat. Ha netán látványosan elköteleznénk magunkat az egyik csapat mellett biztos, hogy a másik hat közül valaki felkoncolna bennünket. A finom lavírozás, egyfajta „pengeélen táncolás” mint taktika került legfontosabb újjásként a Nagy Autócsenés második epizódjába.

A jobb felső sarokba került „Idegesség Mérő” folyamatos ellenőrzésével láthatjuk melyik banda feni ránk leginkább a fogát. Ha a jakuzák már nagyon bepipultak az utóbbi időben, és nem restek netán felbérelni egy anyaországból származó feketepizsmás mestergyilkost jobb, ha nem erőltetjük tovább a konfrontációt és kiegyezünk velük. Példának okáért nem egy rossz ötlet ilyenkor beállítani a ferdeszeműekhez az orosz maffiafőnök fiacskájának kedvenc luxus-limuzinjával...

Mint az előbb már megemlítettük, az új GTA a közeli jövőben játszódik. Az első részben oly kedvelt Mustangokat, kisteherautókat és sok egyéb mást felváltották az enyhén futurisztikus gépjárművek. Éppen emiatt, hogy nincs már kötődés a valós autófajtákhoz első körben nehezebb eltalálni az ízlésünknek (és az adott feladatnak) legmegfelelőbbet, de általános igazsággként elmondható, hogy a kecsesebb vonalvezetéssel

bíró csillogó, krómozott csodák természetesen gyorsabbak és jobban gyorsulnak (ezért törnek is), mint a robusztusabb formák.

A városok hangulata is „Futorámába” hajlott, az épületek talán leginkább a Sim City 2000 városai-ból metropoliszokká változó, előrehaladott vízióját juttatja eszünkbe. No persze a bűn beszennyezi az utcákat, a bandatagok mindenhol ott vannak, könnyű felismerni őket rikító színű öltözetükről. Egyszerűen sétálgatni az utcán már messze nem olyan biztonságos, mint valaha volt. Ha éppen nem ütnek le az apródért, akkor könnyen megeshet, hogy két rivalizáló banda hirtelen indulatokról vezérelt kis csatájába csöppensz, ahol a nehézfegyverek sem számítanak ritkaságnak...

A játék borzasztó nagy előnye, hogy egyáltalán nem lineáris, sőt az egyenes fogalmát köszönetből sem ismeri. A történet mikéntjét, az elvállalt küldetéseket és azok megoldási sorrendjét a játékos vezérli. Szabad a pálya – még hatalmasabb területek, még több ellopható autó, még örültebb küldetések. Ne feledjük, a játékelmény már csak azért is sokkal mélyebb nyomot hagy bennünk, mert a látványvilág sokkal kellemesebb, mint volt anno volt. A Grand Theft Auto 2 alapjaiban hasonló maradt az első részhez, de minden tekintetben továbbfejlesztették, ami csak az előnyére vált. Most a harmadik GTA megjelenésének környékén kötelező újra autókáznival vele párat...

Balage

ÉRTÉKELŐ:

88

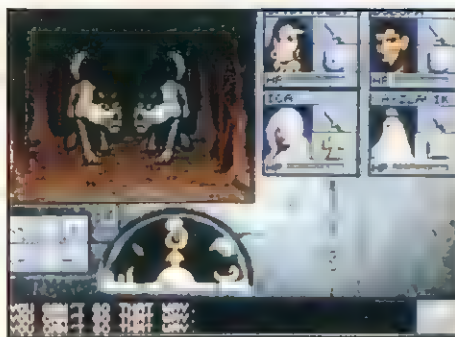




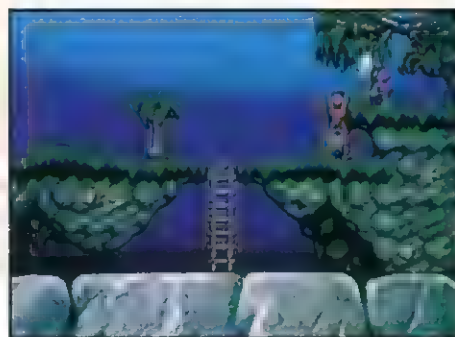
## 1992 június

„Keressük azt a programozni tudó kibernetikus mérnököt, akinek egy válogatott csapat tagjaként feladata a lehető leghatékonyabb robottank megtervezése és elkészítése lesz. A tank szerkezetének és intelligens agyának kifejlesztéséhez a legkifinomultabb számítógépes eszközök állnak cégünk rendelkezésére. A pályázatokat Omega jelíggel várjuk a kiadoba.” Olvasható az Omega kódnevű project fejlécében. Kíváncsi lennék, vajon hol is jelenhetett meg ezen felhívás ilyen formában. Az Origin által készített, C64-re s Amigára egyaránt megjelent játék maradtalan élvezete némi programozói vénát is megkövetel a felhasználótól, melynek kamatoztatása révén, idővel valóban életre hívható a minden élőlény, de legalábbis a tér megbontására képes, bármely dolog megsemmisítésére kész s szavazott szupertank.

➤ Meglehetősen komoly, szinte már bonyolultnak mondható darabról beszélünk, mely érdektelenné ma sem mondható alapötlete s megvalósítása 92%-ot ért '92-ben. Az idén esedékes nyár tíz éves évfordulóján visszatekintvén, jó pár klasszikust vél felfedezni a szemlélő. Itt van mindjárt az Epic. A Nap az utolsókat süti, hamarosan szupernova-kategóriás robbanás várható, mely a közel-s távolban tartózkodó bolygórendszerek egyikének sem válik majd hasznára, így örömeire sem. Mint az ilyenkor elvárható, a pusztá létüket féltő fajok - melyekből szerencsés módon



csupán kettő létezik galaxis szerte - ugyanott vélük felfedezni az új élet lehetőségét. A rexonok s az emberiség párviadala kezdetét veszi. Maga a darab az űrhajó szimulátorok sorait erősíti, sőt vektorokkal operáló grafikája láttán - mely a textúrákat ugyan még nem kamatoztatja - napjainkban sem sorolandó az „azonnal hajítandó s utánanézendő, majd elégedetten nyugtázandó” kategóriába. A processzorfogó ugyanakkor elengedhetetlen a mű futtatásához, ellenkező esetben a küldetésenkénti játékidő csak egészen ritkán üti majd a két másodperces álomhatárt. A 95%-ra értékelt Epic mellett itt domborít minden idők egyik legklasszikusabb, jóllehet mára igen porosnak mondható CRPG alapköve - Eye of Beholder II. Az ódon SSI irányvonalakat megújítani hivatott Eye of Beholder szisztéma második hajtásáról elmondható, hogy a trilógia legjobban sikerült darabja. Az egy se rossz, de még nem az igazi, a három pedig már félistenek nevetséges bohózatának nevezhető: True Seeinggel flangáló, illúziófalakat kutató karakterek csatároznak közvetlen fizikai környezetükkel, lévén élő organizmus nem létezik, mely még kárt tehetne bennük. Szóval igen-igen égő. Akárhogy is, az impresszív dungeonöket előnyben részesítő játékos számára alapvető jelentőségű SSI klasszikusok második, legsikerültebb darabja ma is túrelmetlenül várja, hogy letöltsék - noha 99%-os értékelése szigorúan a kor követelményeinek sommás ismereté-



ben értendő. Manapság hasonló cipőben jár a Codemasters kasszasiker-kategóriás kabalafigurája, Dizzy is. Dizzy, minden idők leginteraktívabb tojása 1992 júniusában jelentkezik a Spellbound Dizzy kódnevén futó kaland/ügyességi darabbal, melynek érdekes módon csupán 68%-ot szavazott meg a P. P. néven tevékenykedő szakember. A teljes megoldást tárgyaló leírásból ennek okaira fény nem derül, ám Dizzy ezen jelenését nélkülöző Dizzy gyűjtemény komolyan: nem vehető. Kíváncsi vagyok, Dizzyt vajon elveszi-e még valaha a Codemasters. Az ember azt gondolná, leginkább a Sierra, avagy a Wizard Works munkássága nyomán hódítanak teret a halász/vadász-programok - ám az ezen stílus sorait erősítő, első darab szintén tíz éves évfordulóját ünnepli már: Big Game Fishing. A C64-re, Amigára, PC-re egyaránt megjelent darab üdvözlő sajátossága, hogy a horgászat komolyabb oldalait mutatja be, kvázi: horgásszimulátor, s nem Sega Bass Fishing szerű, arcade alapokon nyugvó, agyatlan horgászbót-rángatás. Mindazoknak, kik jobbnak látják a monitor előtt ülve bűvölni a kapásjelzőt, a mai napig remek alternatíva lehet.

➤ Említést érdemel még a kérdéses számban publikált Sega Master System konzol-ismerető, mely a kereskedelmi szempontból már igen komolyan gyengélkedő C64 mellé javall egy lehetséges, még jól futó alternatívát. Ugyanakkor, a C64 még '92-ben sem rest tucatszám, a hardver képességeit végletekig kihasználó darab megjelentetése révén biztosítani a gép történelméhez méltó befejezést. Ilyen játék a Soul Crystal is, mely a C64-re megjelent kalandjátékok egyik legkellemesebb, legizgalmasabb darabjának mondható - aligha véletlen, hogy Zolee 99%-ot szavazott meg a darabnak. Címlapon: MC Wakelin újabb remeke, melynek témája minden kétséget kizáróan az Epic. S végül mindazoknak, akik elbírák: a pilótát szavaim megEpic.

by GyZ

**576 KByte** C-64 • AMIGA • PC  
III. évfolyam 6. szám, 1992. június Ár: 98,- Ft





# HOTEL GIANT

**M**int a tycoonok általában, úgy a Hotel Giant is rendelkezésünkre bocsájt némi indulótőkét, valamint egy, nem különösebben impresszív méretű telket – melyet már alaphelyzetből vígasztal a beépítésre, hatékony felfuttatásra váró, s persze sejthető módon – tők üres ingatlan. Fontos tudni hogy a Hotel Giant főbb vonzereje s szavatossága a kampány mód során bontakozik ki, mely végigtolását követően már kellően tapasztaltak s gyakorlottak lehetünk ahhoz, hogy teljesíthessük a gép által véletlenszerűen generált scenariókat is. Itt már egyik szemem sír, meg a másik is: jó-jó, hogy van itt ez a random térképgenerátor, ám annak parametrizálhatóságát – érzésem szerint legalábbis – a műfaj szabályzó elveihez képest abszolút méltatlan korlátok s megkötések súlytják. Szemezgetek: nem tudunk open ended, azaz végtelenített játékot kérni, mely tükrében a nekünk tetsző időkeret erejéig hódolhatnánk virtuális hálózataink kiépítésének. A maximális játékidő három évben fejeztetett ki, ennél többet s tovább egyengetni nagy műgonddal életre hívott birodalmadat – nem fogod. Ez a megkötés elég ronda húzás – arról nem is szólva, hogy gyakorlatilag nulláról indulván építeni ki egy valamirevaló hotel hálózatot három év leforgása alatt – alighanem csak a szórakoztató informatika "hózsaszín" mezein lehetséges. Ezek után már nem kifejezetten meglepő a véletlenszerű küldetések nehézség-fokozatainak deklarálására hivatott analóg kapcsoló érdemben használhatatlan mivolta sem. Még hogy balra huzigálom, és akkor majd akkor nyerek, ha képes vagyok leszerződtetni a tudom-isén-hanyadik alkalmazottat, illetve, ha képes vagyok a cég havi profitját iksezer dollárra tornáztatni. Az átellenes oldalra állított kapcsoló révén ezeket, s más, hasonló értékeket növelhetjük – ergo "nehezebb" lesz a játék, lévén az x+1zedik alkalmazott leszerződtetése után tekinthetjük nyertnek a partyt. A Hotel Giant ezen műfajidegen, különféle kondíciókon s feltételeken alapuló megoldásával voltaképpen a tycoonok lényegét csúfolja meg, s teszi nevetség tárgyává önnön szisztémáját. Képzeljük el milyen pofát vágnánk, ha a Zoo Tycoonban végre hozzáférhető lenne a Perui Húsnyűvőfikus, majd annak felállításának örömeire közölné a program, hogy: "Nagyon ügyes voltál, köszönjük szépen, kezdj egy új játékot!" A színvonalas tycoonokhoz az üzleti manővereken s tranzakciókon túl bizony szervesen hozzá kell (ene) tartoznia az alkotás, a létrehozás örömeinek is. A Hotel Giant alkotói ezen vitális szempontot abszolút figyelmen

kívül hagyták, így kizárólag a profitkovácsolás szemszögéből közelítik meg az általuk ábrázolt tycoon-univerzumot. S hogy valóban nem lebecsülendő szempont ez, arról a múlt sikerültebb tycoon darabjainak – élükön az uralkodónak mondható Zoo Tycoonnal – máig is töretlen népszerűsége tanúskodik. Kérdés, vajon hány játékos lesz majd hajlandó heteken át építgetni egy virtuális birodalmat, melynek tulajdonképpen "beérésekor" kényszerű búcsút kell intenie. Nézzük a Hotel Giant működését.

## MŰKÖDÉS

A darab elvi s gyakorlati megvalósítása kísértetiesen, mondám: kísértetiesen emlékeztet az azóta kultusszá lett Sims sorozat szemelvényeire. S van itt egy másik játék is, melyre szinte már szemtelen módon hajaz a darab – ez pedig a sacc fél éve keltezett Casino Tycoon. Míg a figurák kidolgozottsága, animációs kultúrája erőteljes Sims jegyeket sugall, addig a játéktér navigálásához szükséges/igénybe vehető dinamikus eszközök mind-mind a Casino Tycoonból köszönnek vissza, még ha "átfésült" formában is teszik ezt. Nem tudok szabadulni a képzettől, hogy egyfajta technológia megvásárlásának, s annak tulajdonképpen végeredményének lehetünk szemtanúi a projekt kapcsán. Mert ennyi véletlen két, elvi síkon egymástól független fejlesztés kapcsán: aligha létezhet. A szisztémát részletesen is vizsgálni fogjuk, ám előljáróban itt figyelni pár "sosem látott-s-hallott" megoldás, melyeket a Casino Tycoon készséggel bocsájtott a felhasználó rendelkezésére hónappal ezelőtt, s tette ezt hasonló formánívó s színvonal jegyében: vendégekre pozicionálható kamerák. Ízlés szerint meghívható FPS perspektíva, biztosítandó hotelünk lakberendezésének hathatós átláthatóságát. Itt is adott az idő teljes leszabályozásának, megeresztésének, illetve felgyorsításának lehetősége. A példaként említett megoldások kivétel nélkül, mind-mind a Casino Tycoon sajátjai, így a Hotel Giant-tel ismerkedő játékosnak könnyen támadhat olyan érzése, mintha Doom után nyomulna a Heretic-kel. Ez egy dolog csupán, melyről nem árt szót ejteni – attól a játék még lehet jó, mint ahogy a Heretic első epizódja is kellemes színfoltja a Doomos időknek. S lőn: nincs ez másképp a Hotel Giant kapcsán sem – a mű gyakorlatilag mindent tud, amit egy tycoonnak tudnia illendő. Az alapok értelmében sejthetően vendégközönségünk igényeinek teljes körű kielégítése garantálhatja jó hírnevünket, s így az utánpótlást, a visszatérő vendégeket, no és persze – a profitot. A feladatainkat jócskán

A jelek szerint nem létezhet újszerű stílus, mely ne eshetne áldozatul a lekoppintásnak, majd az újbóli lekoppintásnak is. A Dune, s Warcraft sorozatok nyomán úttára indult RTS klónok végeláthatatlan sorai ezekben a pillanatokban is vehemensen törtenek a plac felé, míg szorosan a nyomukban már egy, újabb klónáradat baljós körvonalai tűnnek úgymond: fel. Ma már minden további nélkül megállapíthatjuk, hogy Sid Meler Railroad Tycoon címen zakatoló, ősi alapvetése nem csupán új mufajt, ám új klóngenerációt hívott életre. Napjaink Tycoon kínálatának bősége láttán, a stílus rajongóinak semmiben sem kell hiányt szenvedniük. Állatkert, TV, repülőtér, plaza, síparadicsom, holdbázis, kaszinó, hullámvasút, olajsejk és "roxtár-tájkún", ami csak kifer a csövön, illetve amit csak megtűrhetnek a műfaj alapkövel, 90%-os valószínűséggel lelhető fel a placcon. Érdekes módon azonban, az újgenerációs tycoonok már amúgy sem rövid soralból mindez idáig hiányzott a legkézenfekvőbb, egyszersmind legalapvetőbb vezérfonal nyomdokain haladó tycoonosd - a tycoon gyűjteményét szemlélő használóban jó eséllyel fogalmazódhatott már meg e kérdés: "Miért nincs nekem hoteles tycoonom?" A Válasz a JoWood Productions jóvoltából, Imígyen hangzik: "Itten van neked az te hoteles tycoonod is az te tycoon gyűjteményedbe bele, Endre!" S tényleg - ez a hoteles tycoon annyira hoteles, mindazonáltal annyira tycoon, hogy 2002-ben megjelent informatikai szemelvény ennél hotelesebb, illetve ennél tycoonosabb már aligha lehetne. Nézzük együtt!





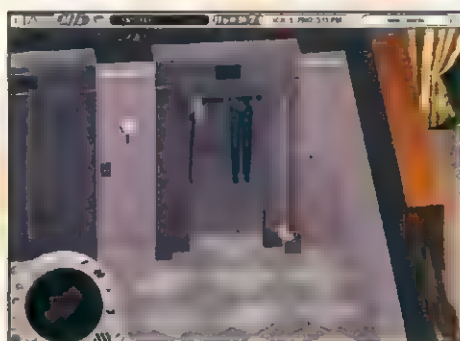
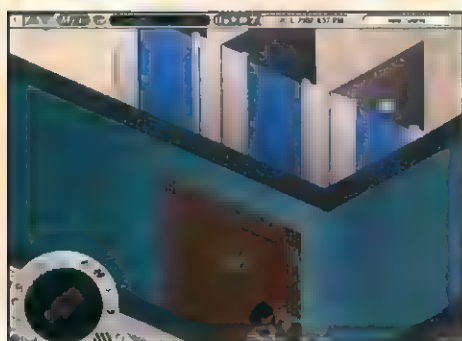


megnehezítő faktorok legalapvetőbbike a vendégközönség igényeinek sokrétűsége – elmondható, hogy ahány vendég, annyi igény. Nem csoda hát, hogy a Hotel Giant valóban élő, szokásokkal s "valós" igényekkel rendelkező organizmusként szimulálja vendégseregünk minden egyes alkotóelemét – voltaképpen a vendégeink igényeit, aktivitásait tárgyaló dialógusablakokból következik minden. Duplaklikk a delikvens kobakjára, s máris betekintést nyerhetünk legféltettebb titkaiba. General info tab: itt általános, ám nem lebecsülendő jelentőségű információkat kapunk a patrónusról – neve s életkora mellett megtudhajtuk melyik szobánkat vette ki, mint ahogy várható ittartózkodásának időtartamáról is értesülhetünk. A satisfaction, százalékban kifejezett érték feleltethető meg a Hotel Giant játékos tulajdonképpeni fokmérőjének, lévén ezen mutató – nevéhez hűen – a vendég elégedettségét, rosszabb esetben: elégedetlenségét szignózza. Az újonnan betérő vendégek java része egyébként az 50%-os alaphangoltság – értsd: magyaros újkrumpli – attitűd jegyében fordul be takaros héderünk ajtaján, így kedélyállapotuk javulásáért, rosszabbodásáért már hotelünk berendezettsége s szolgáltatásai felelnek. Az Activity log menüpont ötletes kis adalék, mely révén nyomunköveszthetők a vendég cselekményei, méghozzá bejelentkezésétől a számla kiegyenlítéséig – azaz a vendég sajnálatos eltávozásáig. Egy-egy vendég napi cselekménysorát végiggörgetvén már kialakulhat bennünk valamiféle kép az érintett entitum alapvető igényeiről – ám a megoldás még ennél is üdvöztetőbb sajátossága, hogy a Hotel Giant-ben ábrázolt karakterek valóban élnek. Vagy legalábbis nyomunköveszthető, sőt meglepően koherens cselekedeteik révén – úgy

tesznek, mintha. A Complaints, azaz panaszok menüpont tanulmányozásakor hamarosan világossá válik, hogy patrónosaink nagyon is komolyan veszik igényeiket: a panaszok mielőbbi orvoslása sejtethetően legsürgetőbb teendőnk, melyek után már finanszírozhatjuk a kedvezőnek vélt fejlesztéseket. Teljesen panaszmentes hotel kreálni mindenestre embert próbáló mulatság, lévén – ahogy már említettük – ahány vendég, annyi igény. Ez a bájos hölgy itt sokallja az étterembe szűrődő fényt, az a másik pedig kevesli. Úgyhogy leszerződött zenebohócunk jól hőkön is zúzza a rosszindulatú perszónát via jó minőségű ausztrál bendzsó, majd előadja az "ilyen arccal ne menj a fényre, vagy, ha muszáj, hát nézz az égre.." kezdetű dalocskát. Ez az úr itt olcsó, enyhén gyűrött konfekcióöltönyben arról panaszkodik, hogy hidegen érkezett a tojásrántotta. Hja, és ha tudná, mi tojta azokat a tojásokat, miszter. Érdemes hát kétszer is megfontolnunk, milyen munkatempójú kihordót alkalmazunk, illetve mekkora távolságot iktatunk a konyha s a vendégsereg közé. A Hotel Giant temérdek panaszt s igényt ismer, s éppen ezek bőséges kínálata az, mely hihető, egyszersmind kihívásokban gazdag játékelményt szavatol. A Needs menüponton keresztül vendégünk mielőbbi kielégítést sürgető, fontosabb igényeit tekinthetjük át – ám, ha itt kettőnél több dolog szerepel, úgy bizony alaposan benézhettünk valamit. Szerencsés módon minden látogatónk rendelkezik kedvenc elfoglaltsággal, melyek természetéről már bejelentkezés után tájékozódhatunk. Ezen kedvenc aktivitások önmagukban is remek kiindulópont jelentenek a vendég hathatós elbűvöléséhez, s így hathatós lerántásához egyaránt. A játék tematikájának egészét persze oldalakon át elemezhetnénk, jórészt fölöslegesen – az intézkedéseinket, cselekedeteinket logikus módon lereagáló







algoritmusok tömegei között találni meg a hotel óriássá váláshoz vezető utat ugyan nem tartozik a piac legkönnyebb kihívásai közé, ám recept nem létezik: a receptet minden játékos maga állítja elő, ez teszi széppé a műfajt.

## MARADHAT

Számos dologról nem esett szó, melyek javarészt a Hotel Giant szerkezeti felépítéséhez tartoznak. Beszélék itt az épületek felemeléséről, berendezéséről. Ezzel kapcsolatban annyit csupán, hogy némi gyakorlás után könnyedén elboldogulhatunk bármely típusjelű létesítménnyel, vendégszobától kiozsigatig. Nem árt tudni, hogy vendégeink – állítólag – "intelligensen" figyelik környezetük mintázatait is, így az insant jelleggel kicserélhető burkolatok s tapéták – azaz, esetünkben textúraszerkezetek – rugalmas lehetőségeit tessék azon mintázatok s formák szerint kamatoztatni, melyek a lehető legnagyobb fokú tetszésre tartanak számot a vendégsereg köreiben.

A módszer nem túl bonyolult: bal click révén kijelöljük az átfesteni óhajtott területet, majd a "d" és "f" billentyűk segítségével addig váltogatjuk a textúrákat, míg azok jók nem lesznek vendégeinknek. Üdvözlő, hogy a Hotel Giant a Casino Tycoon nyomdokain haladván is képes volt komoly fejlődést produkálni grafikus szempontból. A Monte Cristo üdvöskéjét elmarasztaltuk, lévén a krupié nem létező dobókockákat dobált, a nénik nem létező poharakat emeltek meggyvörös, ám némileg szétkent ajkaikhoz – a kiábrándító alibi megoldások számos fronton jelentkeztek, komoly mértékben degradálva az összehatást. Nos, a Hotel Giantben annak rendje s módja szerint ott figyel a bázikus méretű pulyka a pincér által szállított tálcán, míg a patrónus

szintén annak rendje s módja szerint lát neki annak, amúgy késsel-villával. A mixer fickó elegáns mozdulatokkal méri a Malibu almalevet elegáns poharakba, sőt szinte már kényelmetlen helyzetben van a felesküdt bugadás, mikor meglepetten konstatálja: a koktélt fogyasztó vendég ügybuzgalma révén egyre kevesebb s kevesebb nafta vígasztalja a poharat, míg végül üressé nem válik. Na, hogy azért megnyugodjak, az üres poharak egyszerűen – pukk – eltűnnek, mintha sosem léteztek volna.

Összességében a Casino Tycoon féle motorral készült – mert nem kizárt, hogy lesz még dolgunk hasonlóval – üzleti szimulációk még erősebb, még kiforrottabb, s ha lehet, még szórakoztatóbb darabjaként tekintetünk a Hotel Giantre. Egyedüli fájdalom a kötött játékidő, illetve a 800\*600-as, 16 bites színmélység jegyében értelmezett fix, maximális felbontás. Kárpótoljon érte a zene – mely egészen remek.

by GyZ



## ÉRTÉKELO

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Szavatosság:	9
Zene-hang:	10

88

Remek téma





# Gyalog Galopp

És szólt az Úr mondván: Húzd ki a Szent Biztosítószeg, majd azután számláld el háromig! Se többet, se kevesebbet. Három legyen ameddig számolsz, s ameddig számolsz, az három legyen! Négyig ne számolj hát ezért, sem pedig kettőig! Hacsak, nem folytatod a te számolásodat háromig. Az ötöst a szádra ne vedd! Midőn a hármashoz érsz, mely sorrendben a harmadik leszen, eldobandod te az Antiochiai Szent Kézigránatot a te ellenfeled felé, ki – mivel nem kedves Nekem – megdöglend...

Rongyosra nézett videoszalagok, borzasztó minőségű DivX másolatok – ez maradt fenn hazánkban a Gyalog galopp című brit remekműből, hogy tovább táplálja a mítoszt, amely a Monty Python első egész estés játékfilmjét övezi. Más formában a film ugyanis egész egyszerűen elérhetetlen volt. Eddig. De most –hosszánna- itt a DVD változat, méghozzá igazi nyencfalatka, dupla lemez, 5.1-es magyar szinkron, rengeteg extra, szöveg- és poénhű magyar felirat, és még mi minden! Igazi hiánypótló mű érkezett tehát, illő körítéssel, legalábbis elsőre így tűnik.

Annak, aki nem ismeri a filmet – bizony léteznek ilyenek is, na és, én meg vidéki vagyok,

és akkor mi van? – röviden összefoglalnám. Egy-szer réges-régen összeállt egy csapat Angliában, és Monty Pythonnak nevezvén egy rakás abszurd humorú tévéműsort készített. Ezek kisebb jelenetekből – szkeccsekből – álltak össze, és hatásukra pár év alatt jókora elkötelezett rajongótábor alakult ki a csoport körül. Ami érdekes, hogy eme rajongók között akkori sztár zenészek is voltak, akik támogatását kihasználva a Monty Python 1974-ben belevágott első mozifilmjébe. A film címe végül „Monty Python and the Holy Grail” lett, azaz Monty Python és a Szent Kehely, mely a szokásos „magyar filmforgalmazási és a címkeresés során történő melléfordítási és/vagy átkeresztelési procedúra” végén – az egyébként találó – Gyalog galopp címet nyerte el.

Bár a film készítése előtt sikerült jó néhány szponzort felkutatni, így is csak igen kevés pénz állt a csapa rendelkezésére. A hozzávetőleg ötödszörféle forgatókönyv alapján a sztori a következőképpen nézett ki: adva legyen Artúr király, és az ő kerekasztalának a lovagjai, akik a sötét középkori Britannián keresztül kasul vándorolva keresnek-kutatnak egy Szent Dolog után, amelyet nem is árulnék el, hogy micsoda, ha már nem tettem volna az előbb, a cím említése során... Szóval magát a Szent Kelyhet keresik ők. A forgatás alatt volt néhány kényszerű döntés, mely végeredményben a film abszurd humorát erősítette. Mivel minden főbb szerepet a csapat hat tagjának egyike alakította, gyakran felismerünk egy-egy színészt, aki mintha már játszott volna valaki egészen mást előtte. Az egész Monty Python csapat karakterhalmaz lett végül, egyenkénti szerepek száma a következő: Graham Chapman négy szerep, John Cleese hat szerep, Eric Idle hat szerep, Terry Gilliam öt szerep és az egyik társrendező is egyben, Terry Jones öt szerep és a másik társrendező egyben, Michael Palin kilenc szerep. Épp ezek miatt, egy-egy tömegjelenet során a színészek néha kétszer is szerepeltek – külön-külön felvéve persze. Így mindenki, aki éppen nem beszélt, igyekezett a hátát mutatni, hiszen ha kétszer is szerepel az összefüggő, kész jelenetben, az azért mégiscsak ciki. És mindez még nem volt elég, szinte az összes statisztá úgy lett összeverbuválva a forgatásról, ha kellett, akár a kellékes is beugrott, mint kapuőr...

A forgatás során több hátráltató tényező akadt, ezek közül az egyik a két Terry rendezésben való járatlansága, ráadásul az addig elkészült tévéfilmek alatt kollektív csapatmunka volt a jellemző, így nehéz volt elfogadtatni szavukat. Főleg így felváltva: amikor az egyikük szerepeit, akkor a másikuk rendezett, és vicaverza, persze a legtöbb jelenetben mindketten játszanak, ezt hogyan oldották meg, arról fogalmam sincs... A forgatás előtt rengeteg várat és kastélyt bejártak, hogy megfelelőit találjanak, és meg is állapodtak a Skót Műemlékvédő Hivatallal, hogy engedélyt kapnak a forgatásra, amely engedélyt a hivatal persze az utolsó pillanatban visszavont – arra gyanakodva, hogy valódi várkastélyokhoz nem illő jelenetek szerepelnek majd a filmben. Gondolom valakinek az íróasztal mögött leesett a tantusz, hogy a Monty Python valószínűleg vicces filmet fog forgatni... A forgatócsoport természetesen

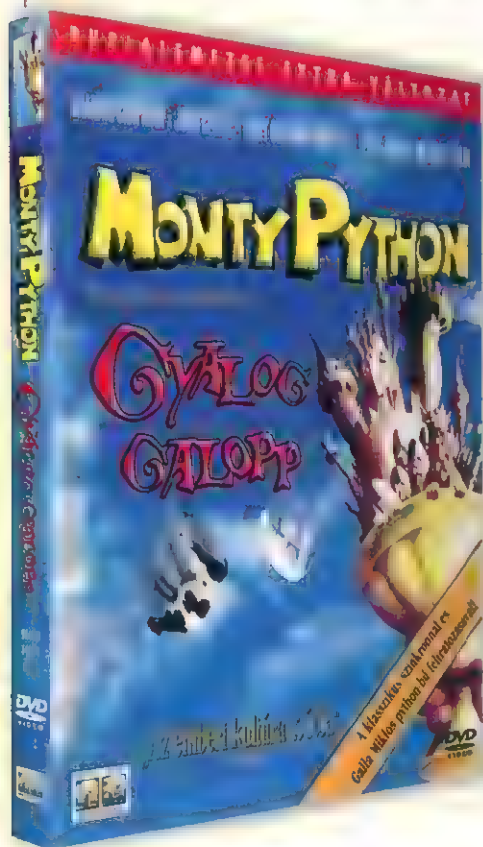
nem értett egyet a hivatallal, hiszen ahol vér folyhat, és fejeket kaszabolnak, talán némi vidámság is helyet kaphatna. Így kénytelenek voltak újabb várakat keresni, amelyek közül nem egy – micsoda meglepetés – többször is megjelenik a filmben, más-más szerepben.

A két rendező váltig állítja, hogy amennyire csak tudtak, hűek maradtak a forgatókönyvhöz, a többiek kissé más véleményen vannak, meglátásuk szerint a következő volt az igazán jellemző: a szkript a felvétel előtt tizenöt perccel kezdett vésszenes átalakulni, majd mikor már szinte nem is hasonlított az eredetire, leforgatták gyorsan, beiktatva még egypár spontán ötletet...

Végül a film természetesen elkészült, és természetesen világsiker lett (így, több mint huszonöt év után én is könnyen megmondom, hogy mi a világsiker, főleg, hogy mi a „természetesen világsiker” :-). Aztán egyszer kishazánkba is eljutott a mű, és a jó alapanyagból igen jó szinkronnal, egy parádés magyar változat készült. Itthon is sikeres volt, de leginkább nem az azonnali siker a legjellemzőbb, sokkal inkább az, hogy igazi rajongótábor alakult ki a film körül. Amikor én kispurdé koromban először láttam, még nem igazán fogott meg, később azonban egyik kedvencemmé vált. Tehát, ha elsőre nem taglóz le, ne aggódjunk, valószínűleg előbb-utóbb egyszer csak észrevesszük, hogy már belopódzott a címe a kedvencek listájára. Kihasználva a film ismertségét és elismertségét, még a tévé is leadta, így lett sokunknak meg a felvétel, amelyet rongyosra néztünk, és melyről a poénokat már kívülről fújtuk. A korral haladva a koleszokban megjelent a házilag készített és CD-n sokszorosított, DivX formátumú, számítógépen lejátszható változat, mely silány kép- és hangminősége okán már tényleg csak az akut Gyalog galopp elvonási tüneteket volt képes enyhíteni.

Ám most felragyogott a hajnali A DVD fórumok ettől a hírtől izzanak: megjelenik a Gyalog galopp DVD, méghozzá dupla lemezes kivitelben... Bár ekkora népszerűségű filmek kiadásánál látszólag biztos a siker, ne feledjük, hogy a nagyra becsült, különösen igényes közönségfilmeknek van a legkukacoskodóbb rajongótábor. Elég tehát egy kis hiba és a várva várt kiadvány mélybe ránthatja kiadójának megbecsülését. A csatlódás egyik eklatáns példája egy másik kiadótól, a hónapok óta várt Remény rabjai DVD, amelynek 5.1-esre kevert magyar hangja kritikán aluli lett. Szerencsére itt erről nincs szó, átnyálaztam a kiadványt, és mondhatom, csupa ilyen minőségű DVD-t szeretnék a saját polcaimra... Hogy milyen is ez a két lemez?

A menü animált, és pazar, hozza a szokásos Monty Python stílust, persze a korhoz igazított minőségben. A menü háttérben zajló rajzfilmjelenetek jó időre lekötötték a figyelmet, érdemes végignézni az összes menüpontot a megjelenő kis akciók miatt, melyek ráadásul jó hangminőségű zenével és surround effektusokkal készültek. A filmet a magyar szinkronnal elindítva egy – eredetileg az angol DVD kiadáshoz beillesztett – filmeckét kapunk, melyhez természetesen







nem készült annak idején magyar szinkron, így most is enélkül maradt. A film elejénél ezután még egy különbséget fedezhetünk fel, nevezetesen az angol feliratokat és annak „svéd” megfelelőjét, mely így – mivel a kép képfarmátumban van, nem lehetett átfeliratozni, viszont egy narráció elkelt volna, rögtön vagy tíz poénról lemarad, aki nem vágja az angolit. Az eredeti magyar változatnál megismert mufos feliratok sajnos végleg eltűntek, ám ha ezt elfogadtuk, már csupa móka és kacagás az élet. A képminőség rendben van, nekem kicsit sötétebbnek tűnt a megszokottnál, ám egy huszonöt éves filmnél ne legyünk telhetetlenek. A magyar hang nem mindig kristálytisza, néhol – főleg a narrációnál – szintén érezni, hogy nem ma készült, viszont teljesen érthető és élvezhető. Az eredeti hang is hozza az elvárható minőséget, azonban sem itt, sem a magyar hangnál ne várjunk dobhártyarepesztő surround csodákat, hiszen ez a film nem hemzseg dübörgő akcióktól. Érdekes többször is végignézni a különböző feliratokkal, hiszen több magyar felirattal is rendelkezik a korong. Az elsődleges maga a filmfelirat, Galla Miklós értő fordításában élvezhetjük az eredeti poénokat, érdemes figyelni, hogy hol tér el a szinkrontól. Van továbbá felirat az eredeti audiokommentár fordításával – ez különösen érdekes, hiszen végre nem kell angolul tudnunk ahhoz, hogy élvezzük a készítő sztorizásait. Amennyiben valaki elég frissnek érzi magát, nézze végig a filmet az úgynevezett „felirat azok számára, akik nem szeretik a filmet, Shakespeare stílusában” opcióval, mire végére ér, garantáltan elfárad :-). Az egyetlen kifogásom csak a feliratok és hangsávok kiválasztását érheti – ezeket csak a menüből tudjuk variálni, a film közben már nem. Van továbbá még egy opció az első lemezen, ez a „Keresd a gyilkos nyulat”, mely nyuszi, „bekapcsolt” állapotban a film során többször előbukkan, és akkor... de erről többet inkább nem árulnék el :-)

➤ És ha mindez még nem volt elég, amiért akkor is érdemes megszerezni a dupla korongot, még ha eredetiben van is otthon esetleg egy féltve őrzött videó kiadás, az a rengeteg extra a második lemezen. Együtt énekelhetünk a szereplőkkel, mikor azok a Camelot várbéli élet szépségeiről dalolnak (és táncolnak), és további két dalnak a szövegét kapjuk készen (karaoke rajongók előnyben). Láthatunk egy kisfilmet, melyben Michael Palin és Terry Jones újra végigjárják a forgatás helyszíneit, melyek kissé megváltoztak. Megtudhatjuk, mire használható a kókuszdió – oktató kisfilm. Az egyik legnagyobb durranás, a fentebb említett dalos-táncos revüjelenet újratorgató változata – ezúttal Lego katonákkal. Zseniális! Továbbá természetesen ízelítőt kaphatunk a régi plakátokból, fel nem használt forgatókönyv változatokból (rajzos!), van fotógaléria, film-előzetesek, korabeli werkfilm a BBC-től, majd egy jópofa kisfilm arról, hogy a készítő hol verték el a forgatásra szánt pénz nagy részét. A leghasznosabb extra – szerintem – az interaktív színlap, egy-egy készítő nevére kattintva végignézegethetjük, hogy ő hány szerepben tűndökölt a filmben. Teljes értékűvé teszi az extralemezt a magyar felirat, mely egyedül a daloknál hiányzik,

viszont azok szándékosan az együttdolálás kedvéért kerültek fel a lemezre.

➤ Végeredményben azt mondhatom, hogy a Gyalog galopp DVD kiadása, utat mutat a többi kiadónak: lám így kell a honi igényeket messzemenően figyelembe véve, egy szinte tökéletes alkotást a piacra dobni. Lehet utánózni...

## GYALOG GALOPP ÚJRA ÉS ÚJRA

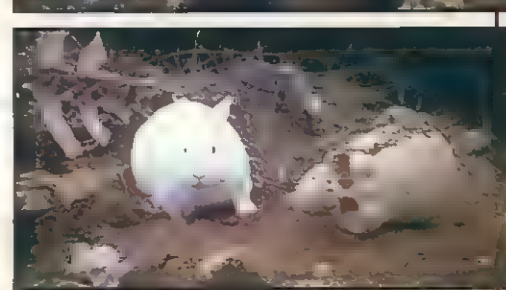
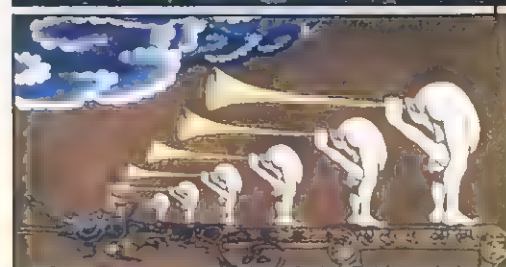
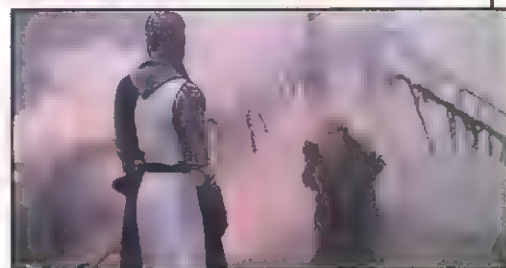
A film magyarországi népszerűségét mi sem mutatja jobban, mint az, hogy itthon színházi előadások és könyv is készült az eredeti mű alapján. Előbbi jelenleg a Pesti Színházban láthatjuk, Méhes László rendezésében. A darab leginkább talán azoknak szól, akik a filmet még nem látták, legalábbis a szövegét nem tudják betéve, mindazonáltal az elvakult Gyalog galopp rajongók is találnak csemegét az átiratban. Bár néhány poén áldozatul esett a kényszerű változtatásoknak, de kapunk helyette újakat, egy-kettő ezek közül egyenesen zseniálisnak nevezhető. A készítőknak sikerült a színpad és a színházi technikák szinte minden előnyét kihasználva egy sajátos, ám mindenképpen élvezetes előadást alkotniuk. Ha valaki nem színházrajongó, talán éppen ez a mű az, amelytől kedvet kap a további kultúrálódásra :-). Megtekintése orvosilag is javasolt... Mint említettem egy könyv is megjelent, mely Tóth Tamás szerkesztésében szöveghűen követi a film magyar szinkronjának minden szavát, kiegészítve stílusban hozzáillő leírásokkal. Elvete-műlt rajongóknak ez is kötelező darab, hiszen a kisméretű könyvecskét túrászra, külföldi útra is magukkal vihetik.

## ÉRDEKESSÉGEK

**melyeket semmiképpen ne olvassunk el, ha a filmet nem láttuk még!**

- Egyetlen valódi lovon ülő lovas látható a filmben, aki a történetet legyilkolja. Minden más galoppozás csak imitálva van, mozgással és hangutánzással, mely valójában egy rádiós szünetjel volt eredetileg. Azért így oldották meg, mert mókás, továbbá, mert olcsó, és egyetlen szereplőnek sem kellett megtanulnia lovagolni.
- Sri Lanka fővárosa Male
- Graham Chapman, aki Artúr királyt játszotta, a forgatás idején alkoholizmussal küszködött, a Halál Hídján amikor át kellett volna mennie, kénytelenek voltak mással helyettesíteni.
- Több erdei jelenetet egy londoni parkban vettek fel, mely az egyik legforgalmasabb kereszteződés közvetlen szomszédságában található.
- Terry Gilliam, aki Terry Jones-szal együtt rendezte a filmet, a film során többször hal meg, mint bárki más: ő a Zöld lovag, akit a Fekete Lovag legyőz, Sir Bors, kit a nyúl sebez halálra, a rajzoló, ki szívfinfarktust kap, és végül ő a Halál Hídjának őrzője, aki nem tudja, hogy melyik fecske...
- Bár a Monty Python filmekben általában férfiak játsszák a női szerepeket is, ez esetben megannyi női szereplő kapott lehetőséget.
- Isten arca a filmben szereplő rajzolt jelenetben egy fénykép alapján készült. A fénykép egy híres tizenkilencedik századi angol krikettjátékost W. G. Grace-t ábrázolja.

Patrik





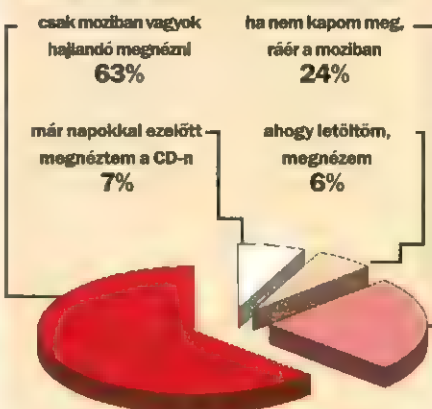
## Star Wars: Attack Of The Clones

No, elérkezett a pillanat, amikor végre a világon egy időben jelent meg a Star Wars legújabb epizódja! Nyugodtan mondhatom, hogy minden magyar Star Wars rajongó már évek óta várta, hogy egyszerre (sőt, az amcsiknál 7 órával előbb) nézhesse meg a filmet planétánk többi fanatikusával. Nagyon nehéz objektív kritikát írni erről a filmről, mert szinte alig találunk olyan embert a földön, aki valamilyen formában ne viszonyulna érzelmileg George Lucas űreposzához. Az elvakult rajongók mellett, vannak egyszerű Sci-Fi nézők, őket követik azok, akik a látvány és a technika miatt nézik az új SW filmeket, majd a sor hátsó felén jönnek azok az arcok, akik már unják és idegesíti őket az egész felhajtás, amit a „szent-sorozat” kelt, minden alkalommal, amikor megjelenik egy újabb epizód (és nagyon-nagyon hátul dühösen anyáznak a Star Trek sorozat fanatikusai ;-). Maga a film cselekménye jó 10 évvel a Baljós Árnyak után játszódik. A köztársaság már kezd darabjaira hullani, egyre többen jelzik igényüket: kívánnának a (lassan már réginek számító) köztársaságból. Palpatine kancellár épp egy új hadsereg felállítását tervezi, ám a végső szavazásra érkező Amidala szenátor gépe felrobban közvetlen a leszállást követően a

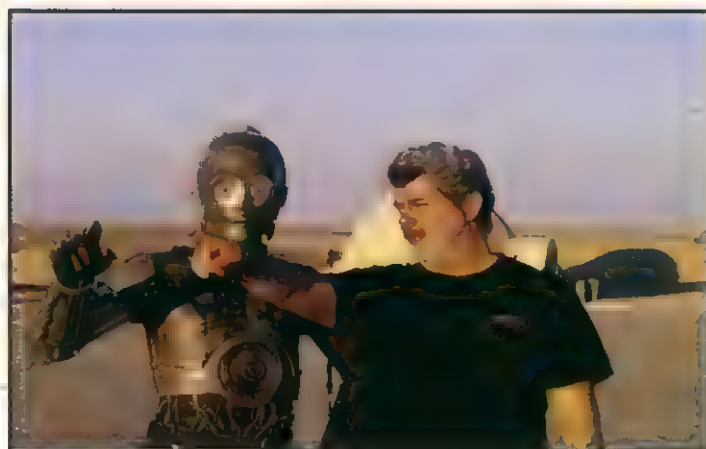
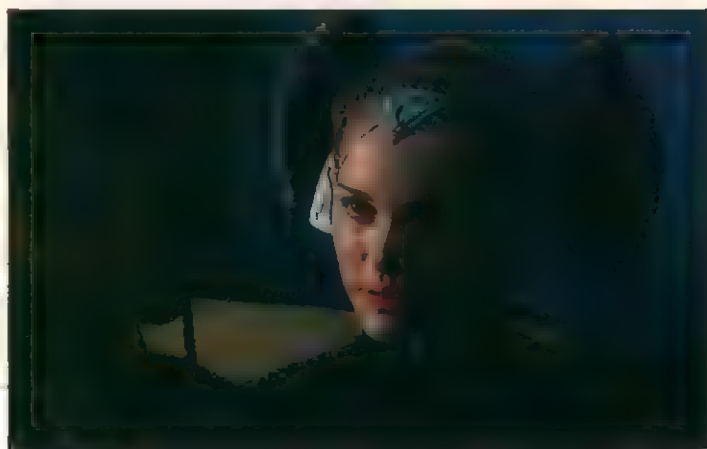
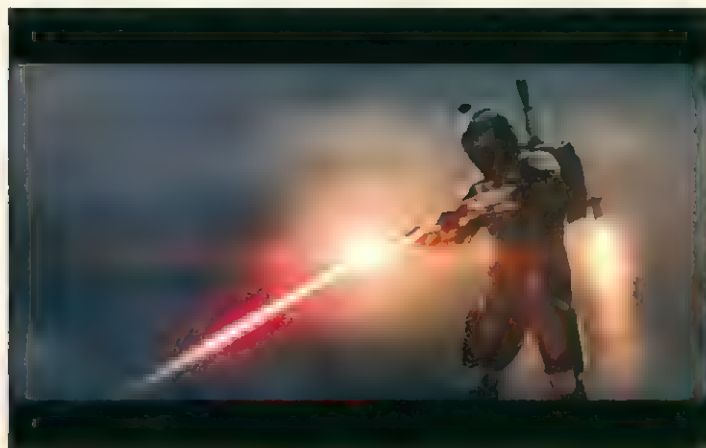
fővárosban. Mivel az egykori Naboo-i királynő mindig hasonmásokkal védi magát, most is megússza a merényletet, ám a Jedi-tanács személyes testőrköt rendel ki mellé, hiszen egy fejedelmű, ha sikertelen, minden bizonnyal megpróbálja újra megölni a célpontot. Obi-Wan Kenobi és tanítványa, a már 19 éves Anakin Skywalker kapja a feladatot: védjék meg a szenátort és próbálják megtalálni a merénylőt. Nem kell sokáig várni a második próbálkozásig, ám a jedik időben közbelépnek, így újra megússza Amidala. Obi-Wan elindul megkeresni a bérnyilkos megrendelőjét, míg Anakin személyi testőrként elkíséri a szenátort Naboo-i bűvöhelyére. Rengeteg kérdésre kell felelni. Ki akarja megöletni Amidalát? Miért? Hogyan szavaznak az új hadsereg felállításáról, ha az ellenzék vezetője épp bujkál szülőbolygóján? Ha kell hadsereg, honnan szereznek hirtelen több millió katonát?

Ez a mese eleje, ám mindenki tudja, hogy ebben a részben szeret egymásba Anakin és Amidala, ebben az epizódban jelenik meg Jango Fett, a Star Wars sorozat kultikussá vált bérnyilkosának, Bobba Fett-nek az apja és megismerhetjük az egyik legfontosabb Sith-lovagot is Darth Sidius-on kívül, aki még mindig a háttérből mozgatja a szálakat, építgetve a Birodalom első bástyáit. A rajongók nagy örömeire megjelenik Owen bácsi és Beru néni is, ám itt még fiatalok, sőt 3PO is végre „összemelegedik” R2-D2-vall! A film igazi Star Wars történet, leginkább a „rég” trilógia második (egyébként ötödik) részét idézve hangulatilag. Akik csalódtak a Baljós Árnyak gyenge

### LÁTTÁTOK MÁR AZ ÚJ STAR WARS FILMET?



cselekményén és lapos dialógusain, most biztos állíthatom, hogy elégedettek lesznek. A Klónok Támadása bővelkedik humorban, akcióban és szerencsére nem húzták túl a romantikus szálát sem! Az már csak hab a tortán, hogy az N-SYNC szerencsére nem került a filmbe, pedig Lucas lányai állítólag hónapokig lobbiztak a papánál ennek érdekében. Nem maradhat el az ILM által megálmodott díszletek, számítógépes karakterek parádéja sem, így a szokásos SW-hangulatot adja a film. Lélegzetelállító jelenetek, Natalie Portman vadul kivágott vagy esetenként testhez simuló ruhákban és Joda lézerekarddal küzdve a sötét oldal ellen! Star Wars a javából!







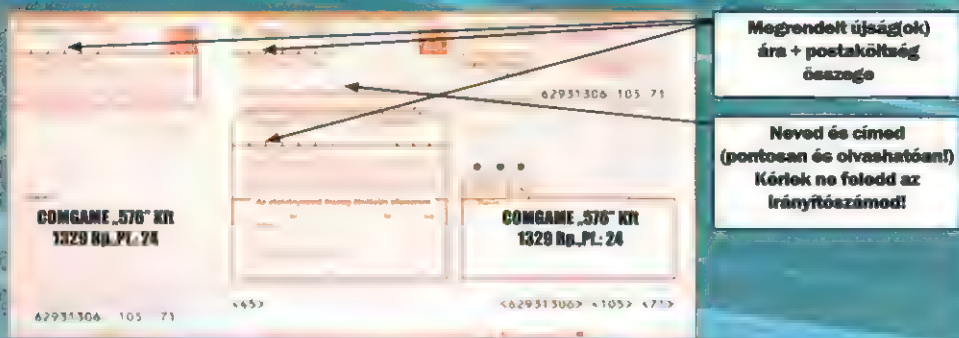


Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre  
(1329 Bp. Pf: 24)

annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget  
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be  
a kért lapok megjelenési számát.

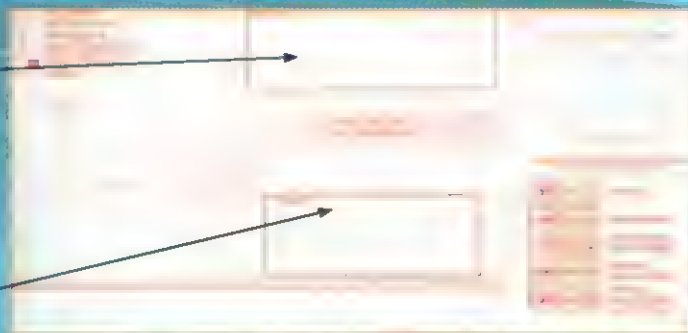
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,  
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**\*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**



Megrendelt újság(ok) felsorolása  
pl.: 96/4,99/2 stb

Nevéd és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az  
irányítószámot!



**2002-ben a teljes 2001. évi évfolyamot  
megrendelheted, mindössze 2002 Ft-ért  
11 szám - 11 db 576 kbyte!**



plusz postaköltség: vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 560 Ft.

**Az 576 KByte**

**1990-1999-es**

**számai**

**100 Ft/db**

**(+ postaköltség\*)**

**2000-es**

**számai**

**150 Ft/ db**

**(+ postaköltség\*)**

**2001-es**

**számai**

**Teljes 2001 évi évfolyam**

**2002 Ft/**

**11 db**

**(+ postaköltség)**

**megvásárolhatók**

**boltjainkban vagy**

**megrendelhetők csomagküldő**

**szolgálatunktól**

**(1329 Budapest, Pf.: 24)**

**\*A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db Postaköltség	db Postaköltség	db Postaköltség
1 77.-	21 640.-	41 740.-
2 95.-	22 640.-	42 740.-
3 250.-	23 640.-	43 740.-
4 250.-	24 640.-	44 740.-
5 250.-	25 640.-	45 740.-
6 250.-	26 640.-	46 740.-
7 250.-	27 640.-	47 740.-
8 560.-	28 640.-	48 740.-
9 560.-	29 640.-	49 740.-
10 560.-	30 640.-	50 740.-
11 560.-	31 640.-	51 740.-
12 560.-	32 640.-	52 740.-
13 560.-	33 640.-	53 740.-
14 560.-	34 640.-	54 740.-
15 560.-	35 640.-	55 740.-
16 560.-	36 740.-	56 740.-
17 560.-	37 740.-	57 740.-
18 640.-	38 740.-	58 740.-
19 640.-	39 740.-	59 740.-
20 640.-	40 740.-	

**Akclónk a készlet erejéig tart!**

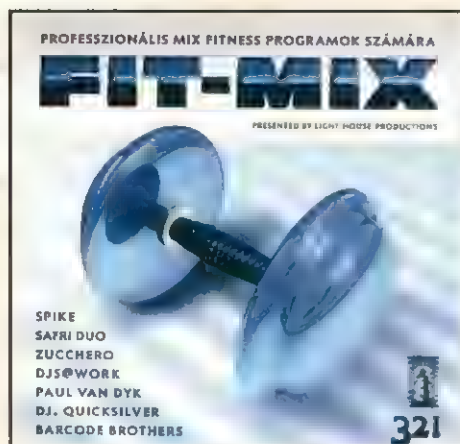


# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?



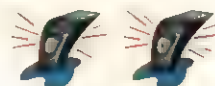
TÖMÖD BE A FEKETE LILKAKAT?





## Fit-Mix

Gondolatok csak bele, hogy hányan ugrálnak naponta a szalonokban keservesen próbálkozva a felesleges kilók leadásával! Ehhez az elmúlt években mindenki elkészítette otthon a maga kis zenei mixét, melyben (adott technikától függően) összeválogatta kedvenc dalait és egy monoton ritmusra rákeverte a minél hosszabb és zsírégetőbb hatást remélve ettől. Aztán jött valaki és kitalálta, hogy ki kéne adni ezt egy lemezen és mindenki megveheti kedvére, nem kell otthon a Sound Forge gyötrésével megalkotni a dolgot. Ennek az egyik képviselője a Fit-Mix, ami igazából nem nagyon jó semmire, csak tomázni vagy 130-al száguldozni az autópályán, miközben ezt hallgatjátok! Az általam nem sokra becsült Safri Duo és a Barcode Brothers mellett van meg DJ. Quicksilver, Zucchero és Paul Van Dyk a lemezen, ami leginkább tényleg egy megamixre emlékeztet. Ez pontosan olyan válogatás, ami aligha kerül majd fel a Mahasz top 40-re, viszont az összes otthon síró 15 éves kövér lány imádni fogja, akik a Brad Pitt plakátot nézve, mindenképp inspirációt várnak valahonnan a mozgáshoz.



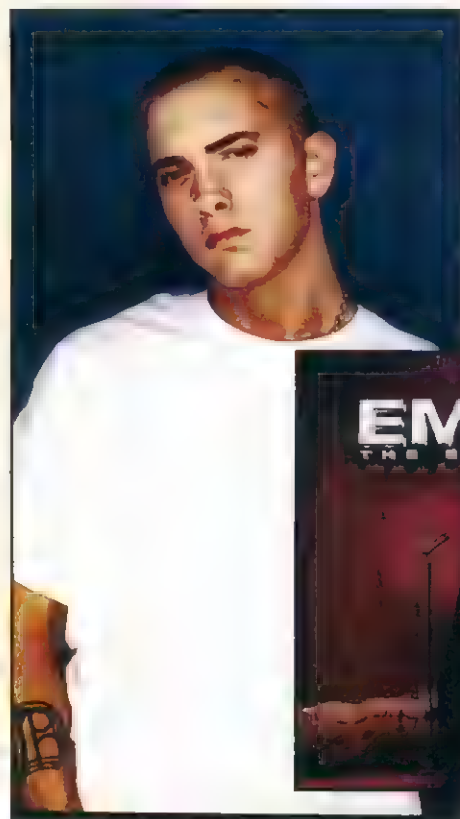
## IRIGY HÓNALJIRIGY

### Mirigy Nagydíj

Az Hónaljmirigy már rengeteg jó dolgot csinált. Annak idején első albumuk megjelenésekor, mint messiást fogadta őket a közönség, hiszen nekik sikerült betönni az űrt, amit a Voga-Turnovszky duó hagyott maga mögött évekig. Mindig nagy élmény volt egy ilyen albumot meghallgatni és e sorban a legfrissebb a Mirigy Nagydíj, ami a zenekar legutóbbi kisstadionban celebrált koncertjének a hangulatát hivatott felidézni és ez néhol ez sikerül is.

Ennek ellenére már kicsit kezd elfáradni ez a dolog.

Szinte kizárnak tartom, hogy bárki is újra végighallgatná az albumon például a Mirigy-himnusz egyszerűen azért, mert már unalmas. Ettől függetlenül még mindig hiszem, hogy a Mirigy igenis jó, de csak CD-n (és az ahhoz készülő videókban), mint tévéműsor...hát...inkább hagyjuk.



## EMINEM

### The Eminem Show

Senki sem fog meglepődni, amikor a megjelenés után pár héttel újra Eminem lesz minden magazin címlapján, újabb perekekkel a nyakán. A The Eminem Show ugyanis tökéletesen megfelel a „botrányalbum” szó alatt található definíciónak bármilyen szótárban nézzük.

Eminem harmadik albumának a megjelenését előre kellett hozni, mivel ismét sikerült valakinek kilopni a stúdióból (ahogy ezt két éve tették) és pillanatok alatt feidobta a netre. Dr. DRE és polgári nevén Marshall Mathers (azaz Eminem vagy Slim Shady) ezen az albumon sem bíztak a véletlenre semmit, kövér ritmusokkal odacsapnak mindenkinek, aki csak megérdemli.

A leszólt előadók előkelő listájához, csatlakozik Moby, a Limp Bizkit és Chris Kirkpatrick az N-SYNC-ből.

Utóbbinak már épp ideje volt! Az fehér rapper előző albumán Dido, Thank You című felvételét vette elő, azóta mindenki dúdolja a számot, sőt a hölgy is hatalmas világsztár lett. Most Aerosmith és Queen alapokat használt Eminem a sajátos, egyedi hangzás érdekében.

Ahogy a rajongók megszokhatták, az album végighallgatása kisebb hangulat-hullámvast. Vannak rebellis üvöltözős dalok, akadnak csipkelődős, oda-csapós, szatirikus nóták és megvannak a komoly, mély tartalommal bíró felvételek is. Felnöttebb, komolyabb ugyanakkor a már megszokott „arcba üvöltős” stílusban zenél Eminem, bár tény, hogy az első kislemez Without Me címmel, aligha nevezhető komoly felvételnek.

Ettől függetlenül a Sing For The Moment például tuti befutónak tűnik, nem beszélve a Superman című enyhén nagyképmű (ám rendkívül dallamos) felvételtől. A The Eminem Show pont jókor jött, épp ideje újra arcon rúgni a fiúzenekarokat és mindenkit aki úgy érzi: a popsztárokat gyártani kell, nem felfedezni.





**PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB**

# 576 KBYTE

**NEO**  
Dunaújváros, Vasmű út 53.  
Tel.: 25/500-040  
Mobil: 30/2174257  
E-mail: neo@neocomputers.hu  
www.neocomputers.hu

**CD írás 100 Ft!**

**VIVA.net** - számítógépek, alkatrészek értékesítése,  
- számítógépek helyszíni és szervizes javítása,  
- hálózatok tervezése, telepítése  
- monitorok, nyomtatók javítása  
- Vivanel Internet előfizetés  
- Postabankos áruhitel ügyintézés  
A város legjobb árával várjuk Önöket

**Internet Cafe & Multimédia**  
Képes - vevés  
400-12-83  
HP, IBM Szerviz u 88



**Amennyiben ön is szeretne partnerünk és forgalmazónk lenni, valamint cége ingyenes hirdetését ezen az oldalon megjelentetni, keresse szerkesztőségünket a 369-2686 telefonszámon, vagy a tlajos@576.hu e-mail címen.**

**NEO**  
Székesfehérvár, Radnóti tér 3-4  
Mobil: 30/2174257  
E-mail: neo@neocomputers.hu  
www.neocomputers.hu

**CD írás 100 Ft!**

**VIVA.net** - számítógépek, alkatrészek értékesítése,  
- számítógépek helyszíni és szervizes javítása,  
- hálózatok tervezése, telepítése  
- monitorok, nyomtatók javítása  
- Vivanel Internet előfizetés  
- Postabankos áruhitel ügyintézés  
A város legjobb árával várjuk Önöket

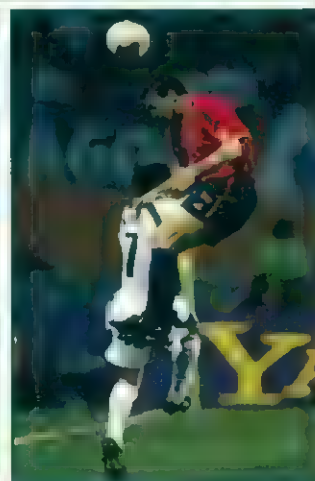
**A MULTIMÉDIA SHOP**  
Üzletünk és házimozsi bemutatótermünk címe:  
1133 Hegedűs Gy. u. 63.  
Tel: 06-1-239-6761  
WWW.XMS.HU

**Arra gondoltunk, hogy ha már úgyis itt van a foci VB, illene egy játékkal megünnepelni ezt a méltán rangos viadalt!**  
**Nincs más dolgotok, mint kiválasztani az itt látható három képből egy fotót és olyan fényképet készíteni a Fifa-játéksorozat bármely részéből, ami megtévesztésig hasonlít ezekre a képekre.**

**A legjobb fotók beküldői között 4 ajándékcsomag talál gazdára melyben a főnyeremény maga a Fifa 2002 World Cup CD ROM és egy Tiberian Sun zenei CD lesz.**

**Persze a nyertest követő legjobb három beküldő is kap ajándékot, fejenként 1 darab Emperor Battle For Dune audió CD kerül kisorsolásra! Hajrá!**

**Címünk: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, pf.: 24**





## BEVEZETÉS A JOGI KÉRDÉSEKBE

### - AZ ELŐ EPIZÓD

#### MIRŐL IS LESZ SZÓ?

Sziasztok! Amikor aDaM megkeresett az ötlettel, hogy minden hónapban valamilyen meghatározott jogi kérdést körül kellene járni, meg kell mondanom őszintén, kissé bizonytalan voltam. Első gondom az volt, hogy vajon mik lehetnek azok a kérdések, amik érdekelhetik azokat a többségében valószínűleg fiatalabb (na jó, én sem vagyok öreg) olvasókat, akik az újságosnál a rendelkezésükre álló pénzmag egy jól meghatározható hányadát eddig egy játékmagazinra költötték, és a továbbiakban is ezt szeretnék tenni. Ezt a nem igazán elhanyagolható tényt figyelembe véve, megpróbálok a következőkben nem elmozdulni a számítástechnika, illetve a kapcsolódó kérdések vizsgálatától. Megpróbálok minden hónapban olyan témákat terítékre venni, melyek kedvenc időöltésünkhöz valamilyen módon kapcsolódnak. Terveim szerint szó lesz nem csak a már-már klasszikusnak tekinthető kétdimenzionális-jajjistenemléselemhalebukom kérdésekről is (bár nemrég újra módosult a vonatkozó jogszabály, az ember időnként csak kapkodja a fejét...), hanem szeretnék majd betekintést adni a jog általános ismérvein túl azokba a különlegességekbe is, melyek az informatikai területtel kapcsolatban kerülnek elő. Rengeteg félreértés él a köztudatban, amik egy pár szót mindenképpen megérdemelnek, így például a játékok eladhatósága, a BSA szerepe stb. A cikksorozat gerince nagyjából a következő vonal mentén rajzolható fel: jogszabályok, szerződések, mint a jog alapvető forrásai (mi mondja meg nekünk, hogy mi van); jogszertékek fajtái, következményei; a szoftverek használatának jogi kérdése – a felhasználási szerződés; a szoftverek többszörözése (most grabbelhetek mp3-t, vagy nem?); a szerzői jog sajátosságai, védelme. Szeretnék mindenképpen részletesebben foglalkozni olyan jogi kérdésekkel is, melyek nem kifejezetten a játékokhoz és a szoftverekhez kapcsolódnak, hanem olyan területekkel foglalkoznak, mint pl. a fogyasztóvédelem és garanciális jogok (dzsunkaboltban vettem a vinyómat, leégett miatta a komplett gépem, és most mit tehetek?); internetes szolgáltatások, vásárlás jogi kérdései (ne adj' isten, mennyiben más a helyzet, ha a fent említett, jobb sorsra érdemes merevlemez a www.dzsunkabolt.hu címről rendeltem...). Érdekes további kérdés lehet talán, hogy a jog, mint szabályozóeszköz mennyire tud eredményesen operálni a (jobb helyeken) határoktól függetlenül működő Internet felett, azaz mit szabad a virtuális világban, és mit nem... Bemutatok majd még egy-két olyan jogi témájú honlapot is, melyeken az esetleg érdeklődő olvasó jobban bele is tudja majd ásni

magát egy-egy öt érdeklő témába. Miután összeállt, hogy miről is szóljon a mese, és ezzel az első gondot ki is pipáltam, rögtön szembejött a második: hogyan is kellene ezt formába önteni. Bevallom őszintén, nem szeretném, ha sikerülne havi két oldal tömény unalmas gyártanom abba a magazinba, melyet még tizenöt-tizenhat éves koromban ismertem meg, egy Commodore64 és az első PC-nk közti időben, úgy 1991 magasságában... ☺ márpedig a téma ennek nagyon komoly esélyét hordozza magában, nem véletlenül azok a (természetesen végtelenül rosszindulatú és minden szempontból alaptalan) viccek a jogot végzetek hátsó felének méretéről... Ezért inkább megígérem, a lehető leginkább kerülni fogom a szak- és jogszabályszovegeket, mégpedig úgy, hogy lehetőleg ez ne menjen a szakszerűség rovására. Ha valahol jelentősebb mennyiségű háttéranyag áll rendelkezésre, ami esetleg számot tarthat egyesek érdeklődésére, arra mindig adok interneten elérhető forrást, amúgy pedig megpróbálok a lényegre szorítkozni. Ami azt illeti, ez számomra is felüdülés lesz, mindennapos munkám során épp elég – az átlag ember számára – unalmas és nehezen érthető dolgot szoktam papírra vetni. Ha a leírt gondolatokkal kapcsolatban valamilyen kérdésetek merül fel, írjatok nyugodtan, minden üzenetet örömmel fogadok...

Felmerülhet a kérdés: mi a jog, és mi keresnivalója van egy játékmagazinban. Nos, a válasz nagyon egyszerű: a jog mindenhol ott van, olyan, mint az erő, átszövi az életünket, összeköt minket, és azok, akik megtanulják kezelni, hatalmas erőt összpontosíthatnak a kezükben. ☺ Nos, ez így elolvasva elég vadul hangzik, de azért annyira nem áll távol a valóságtól, mint amennyire első olvasatra tűnik. Hiszen ha sétálunk az utcán, eszünkbe sem jut, hogy ennek is van valami köze a joghoz, pedig... ha az úttesten sétálunk, jogot sértünk, ha a járdán, akkor jogot követünk. Ez egy sarkított példa, de manapság már nehezen tudunk olyan élethelyzetet találni, ahol ne rendelkezne a jog valami szabályozó lehetőséggel. Persze az esetek legnagyobb részében ez nem tudatosul bennünk, és ez így is van rendjén. Ha definiálni szeretnénk a jogot, nem lenne könnyű dolgunk. Az ókortól származó különféle kisebb-nagyobb-takarékosabb lángelmék írtak tele könyvtárnyi mennyiségeket ezzel a problémával, én a magam részéről itt egy egyszerű magyarázatot adnék, csak olyan szinten, ami a mi szükségleteinket a jelen cikksorozat erejéig kielégítheti: mondjuk azt, hogy a jog egy olyan széles eszköztárral rendelkező szabályozórendszer, amely egy társadalom szereplői között biztosítja a zökkenőmentes együttélést. Ha pedig mégis előkerül egy-két zökkenő, akkor segít azon átgátni. Hogy ezt a célt elérhesse, rendelkezik egy-két nagyon lényeges tulajdonsággal, többek között kötelező és kikényszeríthető. Azaz elvárhatjuk, hogy mindenki betartsa, és ha nem, úgy elmehetünk panaszkodni valakihez, aki segít nekünk, ez az esetek többségében az államszervezet által üzemeltetett igazságszolgáltatási rendszer valamelyik eleme.

#### HOGYAN ÉS MI SZABÁLYOZ?

A jog alapja, működési alapegysége a jogviszony, azaz egy olyan, különleges helyzet, melynek keretében a jog által szabályozott kötelezettségek és jogosultságok keletkeznek. Ez azt jelenti, hogy a társadalom két (vagy több) szereplője egymással olyan viszonyba kerül, melynek további alakítása vagy az abban való további részvétel már nem csak a részt vevők egyéni akaratától függ, hanem megjelenik valamilyen szabályozó eszköz. Ez utóbbi lehet a jog bármilyen megjelenési formája, ezek az úgynevezett jogforrások. Jogforrásként elsőként a gondolatainkban a jogszabályok jelennek meg, pedig az általunk a mindennapi életünk során megkötött szerződések ugyanolyan kötelező szabályokként működnek. A lényegi különbség ezek között annyi, hogy a jogszabályt az arra felhatalmazott állami szervek alkotják, míg a szerződéseket mi magunk hozzuk létre a saját szabad akaratunkból, és utána annak előírásai ránk nézve azért lesznek kötelezőek, mert a szerződéssel elfogadtuk azokat. És bizony sok esetben előfordul, hogy ez a két dolog keveredik egymással: jogszabály állapítja meg, hogy mi legyen a szerződésben. ☺ Jó, mi? A modern jogrendszerek egyik fő szervező eleve az úgynevezett szerződési szabadság, ami azt jelenti, hogy főszabály szerint bárki bárkivel, bármiről köthet szerződést. Megállapodok a szomszédommal arról, hogy megveszi tőlem a kocsimat, rögtön elviszi, és egy hét múlva fizet. Ő ezek után szorgalmasan el is viszi a kocsit, de ez a buzgóság már nem jelentkezik rajta egy hét múlva, amikor én a markomat tartva felkeresem. Mivel ő a szerződésben vállalta a kifizetést, ennek köteles eleget tenni, és ha nem akar, én az állam (ami áttételesen ugye a társadalmat jelenti) segítségét vehetem igénybe vele szemben, bírósághoz fordulhatok, melynek rendelkezésére áll az állami kényszerítő erő teljes eszköztára: végrehajtó, szükség esetén rendőrség stb. Természetesen bizonyos korlátozások a szerződések létrehozásakor is működnek, például egy szerződés érvényességéhez elengedhetetlen feltétel, hogy a szerződés ne irányuljon jogsértésre. Azaz, ha én szerződést kötök valakivel arra, hogy ő kirámolja a szomszédom házát, az a szerződés nem lesz alkalmas arra, hogy jogviszonyt hozzon létre – hiszen jogellenes célra irányul. Pontosabban szólva, bizonyos fajta jogviszonyt létrehoz: büntetőjogit, mert ez alapján ellenem büntetőeljárás indulhat majd. Ám magát a szerződésben foglalt szolgáltatást nem lehet kikövetelni, azaz ha a tisztelt betörő nem pakolja ki a szomszéd értékeit, én erre nem kötelezhetem őt bíróság előtt, hiszen a szerződés érvénytelen, így jogok és kötelezettségek arra nem alapíthatóak. Egyébként úgy gondolom, amúgy sem túl bölcs dolog az ilyen szerződéseinkre a bíróságok és egyéb hatóságok figyelmét felhívni. ☺ A jogszabályok a szerződésekkel szemben általában nem a mi akaratunk eredményeképpen jönnek létre, hanem, az állam erre feljogosított szervei alkotják őket. Ez ugye azt jelenti, hogy – szemben a szerződésekkel – a szerencsétlen átlagember csak félnéken pislog felfelé, és retteg, hogy mi szakad a nyakába odafentről. ☺ Lényegi beleszólása pedig nincs... hát akkor kinek is van? A mai magyar közjogi berendezkedés alapját



...a telefonban a munkahelyen dolgozott. ...  
...a kártérítés meg...  
...nembe kell venni az eset összes...  
...bőven mindazokat...  
...zere kih...

## JOGIESETEK

az Alkotmány szabályozza. Az Alkotmány olyan különleges törvény, mely az összes többi jogszabály "anyatörvényeként" működik. Minden jogszabálynak összhangban kell állnia ezzel a törvénnyel, és ha valamelyik ennek a követelménynek nem felel meg, az Alkotmánybíróság azt jogosult megsemmisíteni. Ma Magyarországon a jogalkotás fő szereplője az Országgyűlés, és ez a szerv főként törvények alkotásával látja el eme feladatát. Az Országgyűlés egyébként a demokratikus intézményrendszer központi eleme, nem véletlen, hogy a négyévente esedékes választások (amit most nemrég is végigélvezhettünk...) célpontjai az itt betölthető egyes képviselői helyek. A képviselők összetétele határozhatja meg ugyanis az országban működő többi intézmény működését, személyi összetételét stb. A kormány (pontosabban szólna az egyes minisztériumok) is alkothat jogot (illetve fontos szerepük van az Országgyűlés elé kerülő törvényjavaslatok megalkotásában), de csak abban a körben, amire az Országgyűlés felhatalmazza, az így létrejött rendeletek az esetek nagy részében az adott törvények pontosítására, részletkérdésekkel való kiegészítésre szolgálnak. Ennek az oka, hogy a szakminisztériumok rendelkeznek olyan szakértői gárdával, amely egy adott kérdésben otthonosan mozog, így valószínűsíthető, hogy jól használható jogszabály születik majd. A kormánynak ez a hatásköre abból fakad, hogy az Alkotmány szerint a kormány feladata az ország gyakorlati irányítása, az ügyintézés, nem pedig az alapvető szabályok megteremtése – az illet csak kezdeményezheti törvényjavaslat formájában. Valamivel fentebb említettem, hogy olyan esetet is találunk, amikor egy jogszabály állapítja meg a szerződés tartalmát. Ez látszólag ellentmond annak az ugyancsak korábbi kitételemnak, mely szerint szerződési szabadság van... nos, a szerződési szabadság nem jelenti azt, hogy a jog ne adhatna bizonyos szabályokat meghatározott fajtájú szerződésekre. A legtöbb fajta szerződésre találunk szabályokat a jog anyagában is. Például a szomszédokkal megkötendő adásvételi szerződésekre vonatkozó szabályokat a Polgári Törvénykönyvben találjuk meg, az "Adásvételi szerződés" címszó alatt, míg a szerzői jogi törvény határozza meg a szoftverek használatára vonatkozó felhasználási szerződések főbb szabályait. Ezek a szabályok azonban az esetek legnagyobb részében megengedik az eltérést, tehát inkább minta-jellegűek, illetve akkor kerülnek alkalmazásra, ha maga a szerződés nem rendelkezik másképpen. Érdekes elegyét találjuk a jognak és a szerződéseknek a közüzemi szolgáltatások esetén (víz, gáz, villany...). A szolgáltatással szerződést kötünk, ám itt még szűkebben érvényesül a szerződési szabadság elve: ugyanis ha én kielégítem a szolgáltatás igénybevételéhez szükséges műszaki és egyéb feltételeket, akkor a szolgáltató köteles velem szerződni, azaz nem utasíthatja vissza a szerződési ajánlatomat. Egy nagyon különleges elem a jogszabályok között, amikor a nemzetközi jog forrásai (államok közötti nemzetközi szerződések) jelennek meg a jogban, kötelező szabályozó erőként, erről

bővebben majd akkor szólunk, amikor konkrét példát is fogok rá hozni.

### HOL ÉS MIKOR TALÁLKOZHATUNK VELE?

Megpróbálom egy mindennapi példasorozattal illusztrálni, hogy mennyire sokféle lehet ez a viszonyrendszer, hányféle jogviszonyba lehet keveredni egy "átlagos napon". Reggel felkelek, megnyitom a vízcsapot, bekapcsolom a kávémelegítésre alkalmas berendezést, egyéb közműveket (1), kimegyek a postaládához a napi újságomért (2), nagy nehezen összekaparom magam, elindulok dolgozni, felszállok a buszra, villamosra (3), ám kiderül, hogy a bérletem otthon maradt (3-1), ellenőr persze nem hiszi el, mehetek majd bemutatni. Márminthogy a bérletet persze a pótdíjirodán. Munkahelyemen dolgozom (4), majd délután el kell rohannom valahova előadást tartani (5). Rohanás közben megtalálom a bérletet, útba esik a pótdíjiroda, gyorsan be is mutatom, kifizetem a megfelelő pótdíjat (3-2). Előadás után foci a haverokkal, a mai nap amilyen jól indult, úgy is folytatódik, mesteri ívű lövéssel rúgom ki egy elhaladó kocs ablakát (6). Hazafelé úton beugrom néhány üzletbe, veszek némi táplálékot, sört (7), számítógép-alkatrészt, mondjuk egy videokártyát (8) és ha már ott van egy 576 shop ☺, megveszem azt a játékot (9), amire mindig is kíváncsi voltam. (Az új kártya is ezért kellett...) Hazaérek, gyorsan betöltöm az ételt a fejembe, majd bőszen megyek a géphez, kipróbálandó az új kártyával az új játékot. Csakhogy a kártya a jelek szerint hibás, nem működik (8-1). Optimista vagyok, hátha nem hardverhibás, felcsatlakozom a netre (10), a gyártó oldaláról letöltök egy újabb verziószámú meghajtót, és ha már fent vagyok, egy játékdemót is (11). Sajnos hiába az új driver, a kártya még mindig nem működik, másnap majd vihetem vissza... De legalább a játékdemó működött még a régi kártyámmal is, ám mint kiderült, az étel romlott volt (7-1), az este hátralévő részét a mellékhelyiségen töltöm, dühöngve. Mikor kijövök, feleségem az egész estés idegbeteg pörförmanszom értékelésekképpen közli velem, hogy elege van belőlem, meg az állandó örültségemből, elvállik tőlem (12). Hmm. Szó, ami szó, sikerült egy kicsit elszakadni a mindennapoktól, beismerem. ☺ Ugyanakkor viszont ha nem is egy nap alatt egyszerre, de a fenti, vagy legalábbis jellegükben ehhez hasonló események azért meg szoktak történni az emberrel, ha nem is az összes, és nem is mind egyszerre egy napon (na jó, a válás mondjuk kivétel). Mindenesetre ebben a nem túl rendkívüli esemény sorban is sikerült megszámolnom írd és mondd tizenkétféle teljesen különböző jogviszonyt, ebből néhányhoz (3, 7, 8) még egy kis adalék is járt, melynek konkrét folytatása is létezhet. Ha megvizsgáljuk a fenti esetleírást, megérthetjük, amire eddig céloztattam: nevezetesen, hogy a jog sokkal intenzívebben van jelen az életünkben, mint gondolnánk. A fenti példák mindegyikére ki fogunk térni az elkövetkezőkben, addig is vigyázatok magatokra!

Lattmann Tamás

<http://www.extra.hu/lattmann>







## ARMY MEN

Az [ALT]+[BACKSPACE] együttes megnyomása után felbukkan a képernyőn egy „cheat” boks, és ide beírhatod a következő kódokat:

### Fantastic goo

Isten mód

### Blints is dead

Végtelen mennyiségű katona

### exp on

2000 Elektromosság

### fantastic plastic

5000 Plasztik

### color me stupid

Véletlenszerű csapat színek a térképen

## DUKE NUKEM - MANHATTEN PROJECT

Játék közben a [~] megnyomására előugró konzolba írhatod be a következő kódokat:

### give all

Minden tárgy

### give life

plusz élet

### pause

Szünet

### toggle g\_p\_god

Sérthetetlenség

### give jetpack

Kapsz egy „jetpack”-ot

### give ammo

Lőszer feltöltés

### Give forcefield

Feltöltődik az energia pajzs

Ezeket a kódokat próbáld ki hatásuk változó:

### toggle rstats

camera player

kill

toggle rtimings

toggle g\_map\_info

toggle g\_debug

camera camera

Van egy másik módja is a cheatek használatának. Hívd elő ismét a konzolt [~] majd írd be `exec cheats.cfg` és utána nyomd meg az [ENTER]-t. Ezután játék közben mintegy gyorsbillentyűként használhatod a cheateket:

**G** - Minden tárgy és fegyver

**H** - Maximális lőszer

**J** - Jetpack

**F** - Energiapajzs

**L** - 1 Extra élet

**K** - Öngyógyítás

**I** - Sérthetetlenség

**P** - Szünet

## ELDER SCROLLS 3 - MORROWIND

Játék közben nyomd meg a [~] billentyűt, és az előugró konzolba írhatod be a kódokat.

### TMG

Isten mód

### Help

Minden parancs kilistázódik

### SetFlying 1

Repülő mód

### SetSuperJump 1

Szuper ugró mód

### SetWaterWalking 1

Vízen járás

### SetWaterBreathing 1

Tudsz lélegezni a víz alatt

### SetLevel [level]

Játékos szint beállítás [szám]

### AddItem „Gold100” [gold]

A beírt tárgyból az adott mennyiséget kapod

### SetFatigue [fatigue]

Kiáradási szint beállítás [szám]

### SetMagicka [magic]

Varázserő beállítás [szám]

### SetHealth [health]

Életerő beállítás [szám]

Néhány egyéb parancs:

### TFOW

Teljes térkép belátható

### TWT

Képernyő keret kikapcsolása

### TWA

Víz kikapcsolása

### TMS

Varázslat statisztika

### TKS

Őlés statisztika

### TGM

Isten mód

### TCS

Egység statisztika

### TAI

AI kikapcsolás

### TW

Táj kikapcsolása

### TS

Ég kikapcsolása

### TL

Világítás kikapcsolása

## FIFA WORLD CUP 2002

Keresd meg a „soccer.ini” fájlt a játék könyvtárban, nyisd meg, és add hozzá ezeket a sorokat:

### CHEATUNLOCKEDTEAMS =1

Minden világ válogatott, az összes amerikai, ázsiai, és európai csapat választható

### UNLOCKTOURNAMENT =1

Játszható a bajnokság minden mérkőzése

### AGGRESSIVETACKLECHEAT =1

Agresszív felszerelés választható

### CHEATEQUALTEAMSTATS =0

Minden csapat statisztikája egyforma

### CHEATRANDOMTEAMS =1

A gép véletlenszerű csapatot választ

### DEMOMODE =1

A játék „demo” módban fut

### WINDOWED =1

A játék futtatása ablakban

Ha beírtad, mentsd el a fájlt és indulhat a játék.

## GHOST RECON - DESERT SIEGE

Játék közben a [Numpad]-on lévő [ENTER] megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat beírhatod, majd az [ESC] megnyomásával zárd be az ablakot

### cisco

Minden küldetés teljesítése

### refill

Minden tárgyat megkapsz

### kit

A készletet lecserélése speciális felszerelésre

### chickenrun

Csirke gránátok J

### rumbleoff

Az állandóan remegő képernyő letiltása

### rumbleon

Az állandóan remegő képernyő engedélyezése

### quit

Kilépés a játékból

### run

Gyorsabb mozgás

### superman

Isten mód

### hidecorpse

Hullák nevének elrejtése

### shadow

Láthatatlanság





# CHEATEK



**autolose**  
Küldetés elvesztése

**mark**  
Hely megjelölése a térképen teleporthoz

**mark2**  
Hely megjelölése a térképen teleporthoz

**extremepaintball**  
Paintball mód

**loc**  
Az aktuális hely megmutatása

**boom**  
Képernyő megrázása

**setgama <0.0-1.0>**  
Gamma beállítás (az alapbeállítás 0,5)

**naman**  
Objektumok nevének bekapcsolása

**showtextureprops**  
A textúra jellemzők megjelenítése

**squirrelkite**  
Mókuszvető J

**god**  
Öngyilkosság

**rock**  
Az ellenséges bázis bevétele

**teamsuperman**  
A csapat sérthetetlen

**teamshadow**  
A csapat láthatatlan

**teleport**  
Teleport

**spawn**  
Teleport az előző helyre

**toggleshowactorstats**  
Szereplők statisztikájának megjelenítése

**toggleai**  
Az AI ki/be kapcsolása

**tracers**  
Az útvonal követő képernyő megjelenítése elrejtése

**ammo**  
Végtelen lőszer

**unlockheros**  
Minden hős karakter választható

**autowin**  
Küldetés megnyerése

**JEDI KNIGHT 2 - JEDI OUTCAST**  
A cheatek engedélyezéséhez, játék közben nyomd meg a [SHIFT]+[~] billentyűket, és az előjövő

konzolba írd be „devmapall” vagy ha nem működik akkor a „HelpUsObi 1” majd nyomd meg az [ENTER]-t. (Csak „Single Player”-ben működik)

**god**  
Isten mód

**noclip**  
Átjárás a falakon

**no target**  
Az ellenséges AI kikapcsolása

**kill**  
Öngyilkosság

**give all**  
Minden fegyver maximális lőszerrel

**give health**  
Teljes életerő

**give armor**  
Teljes páncél

**give ammo**  
Teljes lőszer mennyiség

**give [item] [#]**  
A beírt tárgyból a megadott mennyiséget kapod

**give weaponnum [1-?]**  
Az adott számú fegyvert megkapod

**where**  
Minden tulajdonságod

**victory**  
Meghallgathatsz egy zenét

**driveatst**  
Vezethetsz egy ATST-t

**npc spawn [character]**  
Létrehozod a beírt karaktert

**npc kill all**  
Minden „npcs”-t megölsz a pályán

**setforceall [1,2,3]**  
Energia szint beállítása

**give X #**  
az X tárgyból # mennyiséget kapsz

**map X**  
Az X pályára ugrasz (pályaneveket lásd lejjebb)

**setForceJump (level)**  
Az ugrási energia beállítása (1 - 3)

**setForceHeal (level)**  
Az életerő szintjének beállítása (1 - 3)

**setForcePush (level)**  
Taszító erő beállítása (1 - 3)

**setForcePull (level)**  
Húzóerő beállítása (1 - 3)

**setForceSpeed (level)**  
Ütés sebesség beállítása (1 - 3)

**setForceGrip (level)**  
Szorítóerő beállítása (1 - 3)

**setForceLightning (level)**  
Villámlás erejének beállítása (1 - 3)

**setForceAll (level)**  
Minden tulajdonság szintjének beállítása (1 - 3)

**setSaberThrow (level)**  
Dobás távolságának beállítása (1 - 3)

**setSaberOffense (level)**  
Támadóerő beállítása (1 - 3)

**setSaberDefense (level)**  
A védőerő beállítása (1 - 3)

**saberColor (color)**  
A karakter színének beállítása (red, orange, yellow, green, blue, és purple)

Térkép nevek:

kejim\_post  
kejimbase  
artusmine  
artusdetention  
artustopside  
valley  
yavin\_temple  
yavintrial  
nsstreets  
nshideout  
nsstarpad  
bespinundercity  
bespinstreets  
bespinplatform  
cairn\_bay  
cairnassembly  
cairnreactor  
cairndock1  
doomcomm  
doomdetention  
doomshields  
yavinswamp  
yavincanyon  
yavincourtyard  
yavinfinal  
pit  
ctfbespin  
cwtftimperial  
ctfnsstreets  
ctf\_yavin  
duel\_bay  
duel\_jedi  
duel\_pit  
duel\_carbon  
ffabespin  
ffadeathstar  
ffaimperial  
ffanshideout  
ffansstreets  
ffaraven  
ffa\_yavin

Clemi



# A GYÜJTÉS VÉGE: A HALÁL



Félreértés ne essék – a szerző nem gyűjtő. Sem pénztárcája, sem esztétikai érzéke nem engedik, hogy az itt bemutatott modellek, makettek és játékok lakásának díszei legyenek – ugyanakkor feltétlen rajongója az Idegen Örökségnek, melynek a felsorakoztatott merchandise szerves részét képezik. Atyja bölcs "Fiam, ha tudnék gitározni, valószínűleg NAGYON tudnék gitározni" kijelentését alapul véve tehát felállította saját kis analógiáját: ha gyűjtene, NAGYON tudna gyűjteni...

Nos a NAGYON gyűjtő, az igazi kollektor nyálgerjesztését természetesen az eredeti filmekben felhasznált makettek és díszletek indítanák be – nekik azonban nehéz sorsot vetett Fortuna. Ridley Scott a forgatás után a legtöbb felhasznált "ereklyét" zúzdába vetette, hogy elkerülje azok újrafelhasználását az eljövendő évek B-mozijaiban (aki látta a Tim Burton féle Ed Wood-ot, pontosan tudja, miről is van szó); ami nem semmisült meg (néhány idegen tojás, a Nostromo legénységének mindennapos használati tárgyai), azt élelmes munkatársai más évekkel ezelőtt elárverezték az Egyesült Királyság aukciós házaiban. James Cameron barátait és Bob Burns amerikai "übergűjtőt" (pincéjében ott hever az eredeti King Kong bábu vagy George Pal időgépe; de az idegen hajó kicsinyített mása is az LV-426-ról) ajándékozta meg a filmben villogtatott Sulaco / dropship makettekkel; az egyik mozihoz készült, súlyosan megrongálódott dropship évekig a Planet Hollywood éttermekben körözött. A kézfegyverek és „géppisztolyok” (pulse rifle) a Lightstorm Entertainment épületében kerültek kiállításra (hasonlóan a közben rekonstrukciós folyamatot megjáró rakodó maketthez [power loader]), vagy vissza lettek küldve az eredeti gyártóhoz, a Bapty Firearms-hoz. Az MG42-es géppuskából és motorkerékpár-alkatrészekből összetákolított smart gun-okat eladták (a "mindenki adja le a töltényeket" jelenetben leadott "bigyó" pedig gya-

korlatilag egy deformált műanyag játékpisztoly központi része volt, mindkét végén egy-egy, a fejhallgatónál használatos [1/4 inches – 6.3mm-es] jack dugóval). A Planet Hollywood egy ideig egy kis londoni repülőtéren mellett tárolt számos artifaktumot (Királynő, harcosok, Frost közlegény mellvértje, a valós nagyságú power loader, úrruha a "Nyolcadik Utas: A Halál"-ból) későbbi bemutatásra – ezek a londoni Alien War attrakcióban találtak otthonra – annak bezárta után pedig magángyűjtemények részévé váltak néhány gyors árverést követően. A kilencvenes évek közepén a Fox létrehozta az Alan Adler gondjaira bízott "20<sup>th</sup> Century Fox Archives"-t – az Alien Resurrection "nyersanyagát" már ők gondozzák és hordozzák körbe a világban. Akit a "prop" gyűjtés érdekel, feltétlenül meg kell tekintenie a "The Harry Harris Aliens Collection & Archive"-ot ([www.encom.demon.co.uk](http://www.encom.demon.co.uk)) – a tulajdonos szolgáltatja be pl. Hudson kosztümét a Rebellion-nak az Aliens VS Predator c. játékhoz; vagy a Dan Short féle "Aliens Archive"-ot ([aliensarchive.tripod.com](http://aliensarchive.tripod.com)) – ez utóbbi úriember igazán alapos és remek, segítőkész támpont a pénzt és fáradságot nem sajnáló, "hardcore" rajongó számára.

A hétköznapi halandó tehát kénytelen beérni a szélesebb tömegeknek készült, kevésbé "autentikus" (és méretes) replikákkal. Piacuk gyakorlatilag áttekinthetetlen – több, mint két tucat gyártó; több ezer figura (jobbára természetesen Idegen harcos, királynő és Ripley) várja a betakarítást.

Az 1947-ben, a Steiner fivérek alapította Kenner (nevét a vállalkozásnak akkoriban otthont adó épület lokációja ihlette – a cég az ohioi Cincinnati Kenner Street-jén vásárolt irodát) lépett a leggyorsabban – már a film megjelenésének évében, 1979-ben kihoztak egy Alien akciófigurát. Eredeti, \$150-os árára már akkor kifejezetten gyűjtői darab (a dobozban mini-poszter), mára kicsi planétánk egyik legkeresettebb figurája – de ára meg sem közelíti a Star Wars játékkfigurák gyűjtői által kifizetett összegeket – ma \$500-nál (kicsomagolva \$300-nál) többet fizetni érte: balgaság. A figura merész marketing stratégiát követve, korát meghazudtolva, elképesztően részletes – és nagy (18"). Gyakorlatilag az éra legnagyobb Kenner játéka, magasabb, mint Darth Vader. A szörny belső állkapcsa kicsapható a fej hátoldalán elhelyezett pocokkal és a rém – jaj! - foszforeszkál a sötétben. Természetesen bukás. A legenda szerint az iszonyaton felháborodott szülők adtak hangot nemtetszésüknek, ezért tűnt el villámgyorsan a boltok polcairól. Az igazság azonban más: a "játék" egyszerűen nem kellett senkinek. A beköszöntő új évtized a "kiürítés" kategóriába taszítja. 1980 nyarán már \$5-ért hazavihető. Aztán villámgyorsan tűnik el a gyűjteményekben. Az elsősorban Star Wars, Batman és Real Ghostbusters figuráiról ismert cég ezután szépen végigkövette a sorozatot: Aliens figurák (az Action Masters sorozat alatt Ripley, harcos, királynő, arctámadó,...); diaporámák ("Idegen bázis"; egyedül a UK Beaties boltjaiban volt kapható) addicionális figurákkal; bizarr agyszülemények (szárnyas, repülő idegen királynő;

rinocérosz idegen, gorilla idegen ["savat" lő], imádkozó sáska idegen,...) és a velük egyidőben megjelenő – ha lehet, még bizarrabb emberek (Ripley olybá' tűnik, parókat visel, Bishop pedig lehetne akár Terminator akciófigura is), kis méretű fémfigurák (ismét Action Masters logó alatt), Gyarmati Rohamosztog sorozat (Apone, O'Malley, Vasquez, Hudson, Hicks, Drake,...); majd Aliens Vs. Marine sorozat (Kay-Bee exkluzív), amiben minden katona fura idegen mutáció mellé lett csomagolva. Hive Wars csomagok (ismét förtelmes, cyborg / ember kommandóval), Aliens Vs. Predator sorozat a Dark Horse 1989-ben indított crossover-e alapján (értelemszerűen ismét két figura egy csomagban, ez alkalommal azonban a játékok egészen részletesen sikerültek). A Kenner (közben persze már Hasbro) / Alien fúzió a Resurrection sorozattal tetőzik – akár a Star Wars Episode I figurák esetében, itt is az új felhozatal már inkább apró szoborkert, mint falhoz csapkodható játék. Ennek ellenére az Aqua Alien jól néz ki, csak éppen köze nincs a mozihoz. Ritkaság extraordiinaire a Kenner kizárólag Japánban kiadott Alien Resurrection sorozata, áttetsző idegekkel. Az áttetsző zöld 5000, az áttetsző tejfehér 2000, az áttetsző barna pedig "nagyon-nagyon" kevés példányban került forgalomba – utóbbi speciel egyáltalán nem, csak sorshúzás alapján kaptak belőle a többi áttetsző kiadás megrendelői.

Hogy nagy legyen az öröm, majd' minden széria legalább három féle hátlappal (első, második ill. európai sorozat) létezik. Bár ma öt és tíz dollár között megszerezhető mind – sok kicsi sokra megy. Teljes Kenner kollekciót nem úszunk meg 4000 dollár alatt.

Megkülönböztetett figyelmet érdemelnek a miniatűr figurák: az ugyancsak a Hasbro által felhabzsolt Galoob 1997-es Micro Machines sorozatában megjelent Alien / Aliens és Aliens - Action Fleet parányok (a figurák elhelyezésére szolgáló playset – játéktér – felnyitható idegen koponya formát kapott), ill. a Leading Edge festetlen, 25 mm-es pleomorf figurái (van még sentry gun csomag is, meg Jones cica ;), méretarányhoz igazodó szállítóeszközökkel (kivéve a Sulaco). Ha valaki jól alszik, ne felejtse el beszerezni a maszkgyártásáról hírhedt Don Post életnagyságú, kerek plexiüvegbe zárt arctámadóját (garantáltan gusztustalan - \$100, ritkaság).

Az idegen akciófigura-gyártás szíve azonban ma: Japán. Manufaktúrák tucatjai ontják a materiát: vannak, akik kevésbé ismertek (Marmit, Billiken Shokai, NYC); vannak, akik még az Államokban is fellelhetőek (a Medicom a "Real Action" ill. az előrefestett "Aliens VS Predator" sorozatával) és vannak, akik legendások (Kaiyodo, Tsukuda Hobby). A Tsukuda 1984-ben rajtolt, gyakorlatilag az 1979-es Kenner "baba" egzakt másolatával – olcsóbban (\$60), de az amerikaiak haragja utolérte a céget és a Tsukuda "Jumbo Hobby Figure" sorozatának idegen harcosa rohamléptekkel lett eltávolítva a boltok polcairól. Ennek köszönhetően ma raritás, az eredeti ár háromszorosáért vehető tulajdonba. Ugyanezt a figurát a brit Halcyon is elsütötte 1991-ben (gyártottak élethű csapatszallítót [APC] és Nostromo



/ Sulaco [1:2400] makettet is – fóliázva \$185), de átfestve fejjel (\$50 bontatlan dobozban) – 1995-ben a Tsukuda ismét lemásolta – immáron legálisan - a Halcyon idegent. 1997-ben újra kiadták, ezüstre fújva, limitált példányszámban. Ma a cég (Martin – nem is oly' rég "Gandalf valaha Martin" – gyűjteményében is befígyel négy Tsukuda idegen) elsősorban régebbi, összerakható modellek már összeszerelt, előrefestett változataival hódít, felkarolva a sokállkapcsú Halált mind a négy moziból (Újszülöttel vajúdó királynő diaporáma a Resurrection-ből, kutyából szalonna idegen a Fincher filmből, & cetera). A Kaiyodo kollekció büszkesége az 1989 augusztusában, a "Japanese Model Fest" összeröffenésen, korlátozott példányszámban kiadott Alien Warrior II – ezt egyenesen H.R. Giger (csupán leírni a nevet legalább akkora klisé, mint egy bulvárlapban Jacko bomló arcáról tudósítani) pre-produkciós, koncepciósi terve alapján formázták meg. Nagy a nagyobb méretű, élethű modellek utáni kereslet is: a Scoop idegen tojásokat; a JRC arctámadó és chestbuster "garázs-csomagot"; a NYC Narcissus (a Nostromo kompja), az Ichiba 200 darabból összeállítható Nostromo makettet kínál - de a digitális árveréseket rendszeresen monitorozó sahar havi fizetését 1:1-hez méretarányos, fém alkatrészekből összepattintható M41A Pulse Rifle csomagra is elköltheti.

A Japánból származó figurák gyűjtésének non plus ultrái az Eiko plüssidegenei: ezeket a nálunk is notórius, pénzbedobós-markolókaros "nyerőgépekből" lehetett kipecázní: két féle plüsssharcos és egy plüss arctámadó színesítheti a kellőképp elvetemült macher gyűjteményét. Külön kategóriát képeznek a hamisítványok és a bootlegok (bootleg = a szó a harmincas évek amerikai szesztilalmának idejéből verekedte be magát a jelenkor szóhasználatába – annak idején egyszerűen csempészárut jelentett – ma szinte minden olyan zugkereskedelmi cikket ezzel a kifejezéssel illetünk, amiből a szerzői jogok birtokosa nem kapja meg járulékát; legyen szó rajongók által Romániában ill. a volt Jugoszlávia utódállamaiban préselt U2 koncertlemezről [még az amerikai allmusic.com is igyekszik katalogizálni őket], vagy akár a rendszerváltást megelőző évek kis- és nagyipari "szabadpiacának" PlayMobil klónjairól – lásd az Igráscet vagy a sarki trafikl Máttyás király Fekete Seregét a Bayern München gombfocicsapat mellett). A bootlegok mindenekelőtt Japánból és Mexikóból támadtak (és támadnak), keresettségük és az értük kifizetett összeg nyugaton vetekszik a szocialista ipar "Csillagok Háborúja" akciófiguráival. EXTREMELY RARE ("Végletekig ritka") kategória, óvatosan közelítendő...

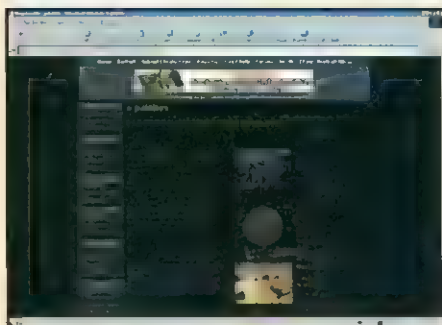
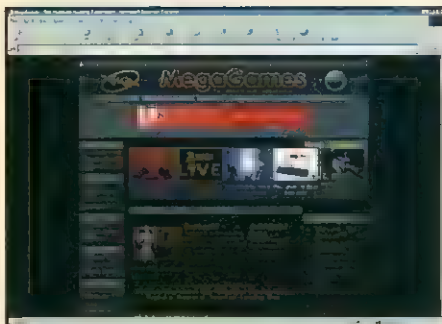
Gyors áttekintésünk a végéhez ért. Ahogy ígértük - laterna magica volt csupán; vagy még az sem: egyszerű peep show. Akit a "művész" (gy.k.: a gyűjtés maga) behatóbban érdekel, a szerző útmutatása alapján megtalálja majd az utat az öltözőkhöz; aki pedig hozzá hasonlóan egyszeri szemlélő, remélhetően elégedetten távozik.

Reiker



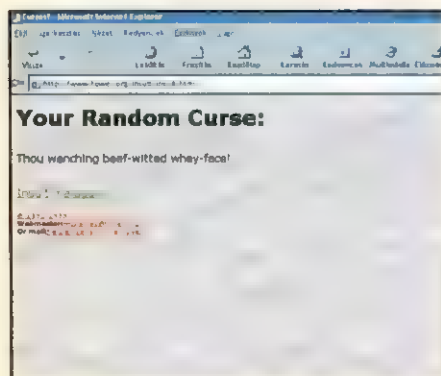


## MEGA-GAMES [www.megagames.com](http://www.megagames.com)



Ez egy nagyon „fohó” oldal. Nem is feltétlenül az itt fellelhető, archivált s éppen aktuális demo rengetege azok, melyek kedvesek nekünk. Egy példa arra nézve, milyen oldal is ez valójában: tegyük fel, hogy Tony Hawk III nőrdók vagyunk. Tegyük fel továbbá, hogy valóságos hideglelést kapunk a „please insert the game CD into the CD-ROM” feliratoktól. Nincs más hátra, mint letámadni a fenti link „game fixes” - javítások szekcióját, s máris letölthetjük a nekünk éppen szükséges no-CD patcheket. S amihez a megagames nem kínál no-CD patchet, az a játék vagy nem is kér CD-t, avagy nem is létezik. Csak szuttogni merem, ám az oldal hasonló bőséggel méri az egyéb kategóriás crackeket is - ezekről azonban nem merek beszélni.

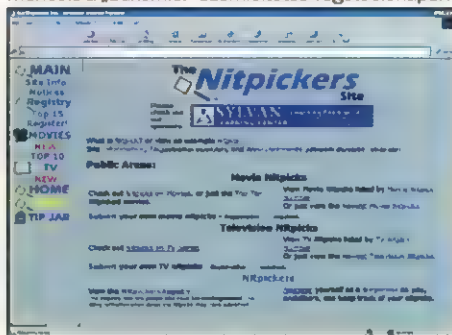
## ELIZABETHAN CURSE GENERATOR [www.tower.org/insult/insult.html](http://www.tower.org/insult/insult.html)



Egészen érdekes oldal ez, mely profilja szerint Shakespeare-i óangolban küld el minket anyánkba annyszor, ahányszor csak jó nekünk. Szellemi mazochistáknak maga az Éden ez, míg az óangol nyelv sajátosságai iránt is érdeklődéssel bíró használó az óangolt egy kevésbé ismert oldaláról - nos - ismerheti meg.

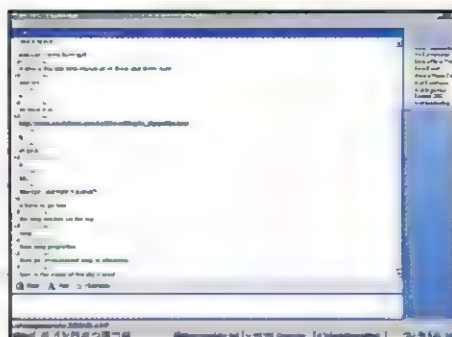
## THE NITPICKERS SITE [www.nitpickers.com](http://www.nitpickers.com)

A múlt havi számban bemutatott Die Hard feldolgozás láttán az olvasók meggyőződhetnek róla, hogy filmekben kutatni s találni bugokat - egészen kitűnő hecc. (Mint ahogy felcserélni a második és harmadik Die Hard epizódot egészen nagy égés - sajnálom.) Viszont nem túl könnyű foglalatosság, lévén egy-egy finomabb filmbéli következetlenség megjeléséhez rendszerint tucat-szor kell megnézni a gyanakvásra is okot adó alkotást. Vannak mozik, melyeket szívesen néz meg az ember több alkalommal, ám akadnak olyanok is, melyek egyszeri megtekintése is komoly szellemi erőt s akaratot követel meg a szemlélőtől. Remek dolog azonban, hogy a mozikat támadó „bugvadások” elkötelezettsége példás vehemenciáról s igyekezetéről tanúskodik - ennek bizonyosságaként prezentáljuk a neten ténykedő nitpickerek birodalmát, kik mindössze két típusú filmet ismernek: 1. a filmet, melyben vannak bugok, illetve 2. a filmet, mely hemzseg a bugoktól. Miről is van szó? Hát kérem - tetszés szerint lebontjuk az itt fellelhető, csupán filmtörténelmi adatbázisok kínálatához hasonlítható repertoár összetevőit név, frekvenciát, avagy keltezési dátum szerint - aztán mehet is a „buxemle.” Szemléltetés végett előkapok

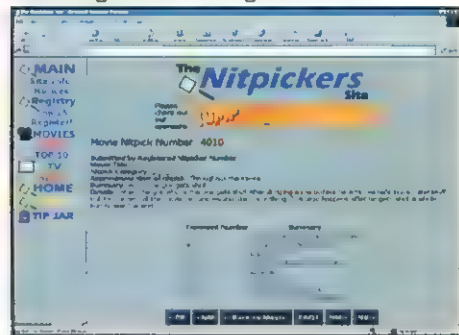


## MSN GAMING ZONE [www.msn.com](http://www.msn.com)

A gonosz Microsoft egyik legzseniálisabb kis programcsomagja ez, melyet mindenkinek, ki rendszeresebben netet használ, használnia ajánlott. Az alkalmazás önmagában persze már évek óta hozzáférhető, s teszi rugalmasabbá az Interneten is/se szövődő kapcsolatokat. Azok kedvéért, akik még nem hallottak ezen lehetőségéről, körvonalazom azt. Nos, mindössze egy hotmail címet kell regisztrálnunk - az így kapott e-mail cím révén már újtára is engedhetjük az MSN Messengert. A program egy IRC klienshez hasonlatos, egyetlen, ám annál üdözítőbb főbb különbséggel: csak s kizárólag azokat a felhasználókat látjuk kontakt listákon, akik előtt ismeretes e-mail címünk, illetve akik voltak szívesek hozzáadni minket saját kontakt listájukhoz. Ha valamely Ivócimborád, HL-bajtársad, szerelmed - ettől mentes megleszen - ügymond „onlányvan”, máris kicserélhetitek legfrissebb gondolataitokat. Feltéve, hogy kedvetek s időtök van egymásra. Persze adott az időközben nem kívánatos átmínoított kapcsolat temporális einémításának és/vagy eliminálásának lehetősége is, míg magukat extrafontosnak feltüntetni kedvelő magánszemélyek mindenféle kis státuszokat állíthatnak be, hogy: „away, busy,” és a többi. Ja, és vannak beépített érzelem-ikonok is, nem feltétlenül kell a klaviatúrán beprúnyöröszni ezek kevésbé látványos/célzatos megfelelőit.



egy aktualitást, legyen az az Epizód Kettő. Megjegyzés: Star Wars Epizód Kettő. Ezen írás pillanatában már 27 (!) bugot fedeztek fel az itt rezidens szaktekin-télyek a legújabb Lucas kinyilatkoztatásban, ilyen pl. az Obi-Wanos szécs. A Mester ugyebár alsóneműig ázik, midőn Jango Fett nyomában a nem-regisztrált planétára sodorja őt az Erő. Obi-Wan alig egy perccel belől már a bolygó miniszterelnökével tárgyal, s lőn: ha egy csepp vizet fel tudsz fedezni haján, szakállán, avagy tradicionál Jedi-viseletén, úgy csaltál. Itt van egy gyönyörűség, szinte már kellemetlen bug is: az egyik csúcscsajelenetben, mikor a Jedik Dooku bárót veszik üldözőbe, Amidala Szenátornő ugyebár kiesik az űrhajóból, s a sivatagban eszméletét veszti. Egy későbbi jelenetben megtalálja őt egy klónárgalista, kít Amidala azonmód le is támad: „Gyorsan, gyorsan, a hangárba kell mennünk!” - mintha bizony tudhatná, hová s merre folytatta útját az űrhajó. A Szenátornő eszméletét veszve fektet a homokban, így minden bizonnyal megálmodhatta annak útírányát. S ez csak két példa az oldal egyik legfrissebb aktualitásának kapcsán - a site-on fellelhető archívumban temérdek nagyszerű film temérdek nagyszerű bugját lehetjük meg - filmek iránt is fogékony létforma „Kedvencek” mappája így nem nélkülözheti az ide mutató linket. Ezek után mindenestre már kihívászerű feladat lehet a bug-mentes film megrendezése.





# GAINWARD

A VB

UTÁNIS

ULTRA  
GEFORCE  
4 SZERIA

VIDA Award for Best  
Price Performance Products 2001



Cardexpert Gainward 4 Powerpack  
ULTRA 750 XP  
TI-4600 Chip, 128 MB ULTRA DDR RAM, Video In-out, 2db DVI



Cardexpert Gainward 4 Powerpack  
PRO 650 XP  
MX-460 Chip, 64 MB DDR RAM, Video in-out, DVI



Cardexpert Gainward 4 Powerpack  
PRO 600 TV  
MX-440 C hip, 64 MB DDR RAM, Video out

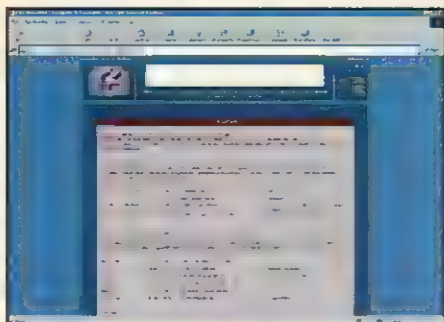
HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax 322-7846  
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólius Center)  
Tel./fax 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax 437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax 456-1131  
Bp. X001., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Piazza Üzletközp.) Tel./fax 262-3164



## C64 UNLIMITED

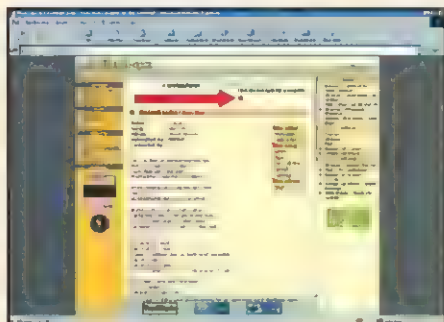
[www.c64unlimited.net/emulators/emulators](http://www.c64unlimited.net/emulators/emulators)



Most látom csak, az utóbbi linken található gyöngyszemeknek megfelelő emulátor - az emulátor olyan programcsomag, mely valamit emulál - hiányában az érdeklődők nem sok hasznát láthatnák. Nos, a most közölt link a neten fellelhető, legkultúraltabb c64 emu-tárak közé tartozik, innentől már el lehet boldogulni a játékok futtatásával is. Megjegyzendő, a legjobb c64 emulátort illetően erősen megoszlanak a vélemények, így erősen ajánlott a létező összes, vezető emu begyűjtése - egyikük itt erősebb, ám több sebből vérzik, míg másikuk ott erősebb, viszont nem indul el. Sok(k) sikert mindenesetre.

## LETSSINGIT.COM

[www.letssingit.com](http://www.letssingit.com)



Vannak emberek - főképpen fiatalok - kik egy-egy általuk kedvelt nótá felhangzásakor maguk is szívesen fakadnak dalra az énekessel egyetemben. Ellenben akkor van, de legalábbis kéne, hogy legyen a gáz, mikor kikristályosodik: a világon semmi közük sincs a nótá tulajdonképpeni szövegéhez. Ehelyett halandzsáznak bele a világba, és ez - valljuk meg - meglehetősen égő. Célom, hogy a fenti oldal bemutatásával arra ösztönözzem ezen fiatalokat, - nem mutogatunk ujjakkal, mert az illetlen dolog - adózzanak kedvenceiknek annyi tisztelettel, hogy megismerjék az általuk elővezetett dalok szövegeit.

## C64.COM

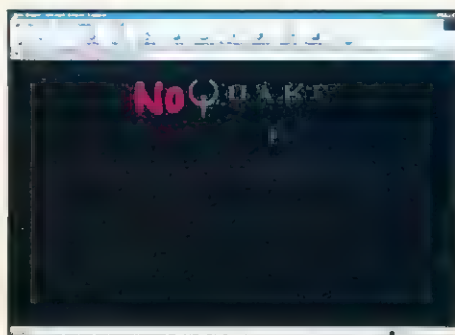
[www.c64.com](http://www.c64.com)

Valamikor, réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban létezett egy c64 névre keresztelt személyi számítógép. Azóta mint aktív kereskedelmi faktor ugyan megszűnt létezni, ám monumentális szoftver-adatbázist, valamint mindörökké hű c64 rajongókat hagyott az utókorra. A fenti link üzemeltetői maguk is mély elkötelezettséggel bírhatnak a Jó Öregként aposztrofált masinéria

## NO QUAKE!

[www.angelfire.com/va/qutie3/noquake.html](http://www.angelfire.com/va/qutie3/noquake.html)

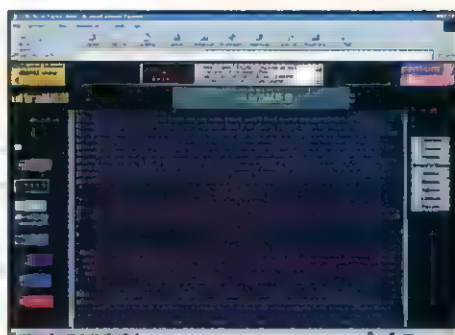
Ez egy női weboldal, lévén nő készítette. Témája az, mely révén érdeklődésünkre tarthat számot. Nos, ez a lány komoly fenntartásokkal viseltetik a Quake-el szemben, lévén régi barátja reggeltől-estig nyomatta az ID Software nagybecsű alapvetését. A lány nem értette mi a jó abban, hogy a fiú és barátai egymás kinyúvasztásának útján óhajtának hosszú távú örömrészhez jutni, azt pedig pláne nem, hogy hogy létezhet: ez minden jel szerint sikerül is nekik. Házigazdánk először pontokba szedve körvonalazza, miért is nem szereti a Quake-et, majd siet leszögezni: nem akar ő megbántani sem Quakert, sem embert, csupán véleményeket, tapasztalatokat vár játékosoktól, illetve olyan lányoktól, akik hasonló cipőben járnak. A vélemények nem is maradtak el, sőt éppen ezek sokrétűsége, karaktere ösztönözt az oldal bemutatására. Meglepő, hányan s hányféleképpen reagálnak az itt elhangzó felvetésekre, az



## GYIJK CLASSIC TECHNO MUSIC

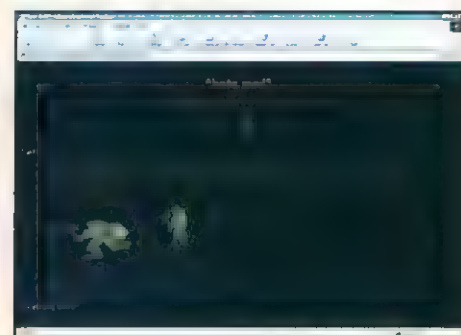
<http://gyiik.warez.hu/>

„Nos hát csókoltatok minden idetévado hozzám hasonló Klasszikus Techno buzit. Erre az oldalra szép lassacskán majd olyan zenék fognak felterülni, amelyek majd erőteljesen az én zenei ízlésemet fogják tükrözni ( tudom, önzo dolog, de nem vagyok oda a viva-slágeréért, szori). Vagy szeretitek, vagy nem. Szóval lesz itt trance house, dnb, acid, stb. Néhány ritka kivételtől eltekintve szinte csak nem kommersz, rádiókban, vagy zenei tv-csatornákon szinte sose sugárzott zenék lesznek itt megellehetok... Ha valaki ismerte a megboldogult kispesti Bedrock -áldott legyen neve :) - diszkót (anno 96 körül), az tudhatja mire számíthat, és még az akkori Sterbinszkyt is valamire lehetett tartani. Na, például új Sterbinszky nem lesz, felesleges lesz majd keresni ehehe. Meg lesz még sokminden, amit érdemlegesnek találok arra, hogy feltegyem. Ezúton még elné-

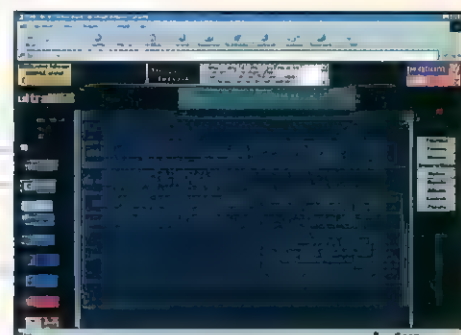


elvakult Quakertől egészen a megértő, ám cseles nőemberig. Utóbbi nőanyag pl. állítja, kimutatások szerint a férfiak 90%-a határozottan rosszul tűri, ha női partnere bármely, „készségkövetelő” foglalatosságban, avagy készségkövetelő játékban jobb nála. Mond is valamit: ismerek egy Ninjababe nevű csajt, aki Half-Lifeban már jópár kellemetlen meglepetést okozott nekem - ahogy ez a lány is okozott a barátjának.

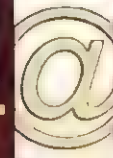
„Nem szívesen vagyok bunkó a nőkkel, mert a tökéletesség egy formái ők, de ne dumálj itt össze-vissza a Quakeről, hagy meg nekünk hogy levezzünk a feszültségünkkel, ami egy egész nap alatt felgyülemlik bennünk. Játsszom, hogy valami vidámsággal, értelemmel töltsöm meg üres óráimat, kériek ne tipord a játékot, ami segít ebben!” Ésatöbbi. Akárhogy is, egy efféle, specifikus Antiquake-fórum ritkaságszámba megy, egyúttal az itt szerzett tapasztalatok hasznosíthatóak bármely más szindróma kezelésére is - lett légyen ez Half-Life, Tony Hawk, avagy Diablo 2 szindróma.



zést szeretnék kérni minden kedves professzortól html-szerkesztőtől, hogy ennyire kezdetleges oldalt merek a nagyérdemű pófája elé tolni, de ez nekem így lesz okés jódarabig, szóval az ezzel kapcsolatos vélemények nem is fognak érdekelni...szóval kíméljetelek, lécci köszö. Érvényes a porszívó-, és bébipelenka ügynökökre, a bibliaterjeszto mormonokról nem is szóval! Ahüm...ha valaki arra vetemedik, hogy linket lop, vagy olyasmí, hát tegye. Annyi a kérésem, hogy biggyessze már oda a saját oldalára, hogy innen való a cucc. Rohadtul semmi anyagi hasznom nincs ebből az egészből, nem azért kérem. Nem csak saját magam szórakoztatására csinálom ezt az egészet, de szeretném tovább csinálni. Azt szeretném, ha ezeket a zenéket minél többen megismerjék, érezzék át azt az érzést, amit mi-akik ezeken nőttünk fel- érezhettünk anno. Aki viszont ismeri, de elfelejtette létezésüket, vagy évek óta nem hallotta, az érezze át újra azt, amit régen....hát, ennyit.”







## ALAN'S AD&D NAME GENERATOR

[www.albans.demon.co.uk/NoFrames/Generate](http://www.albans.demon.co.uk/NoFrames/Generate)

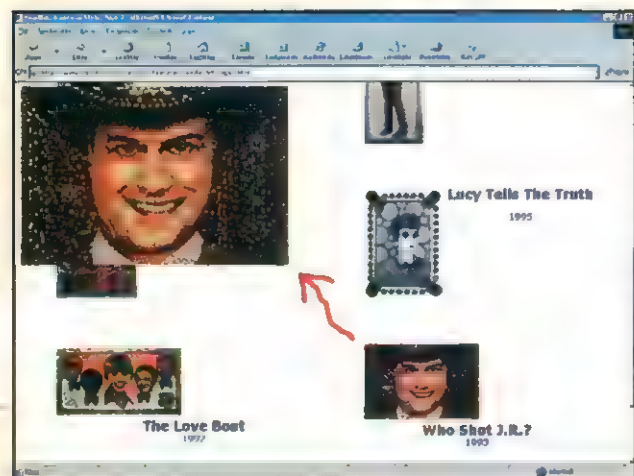
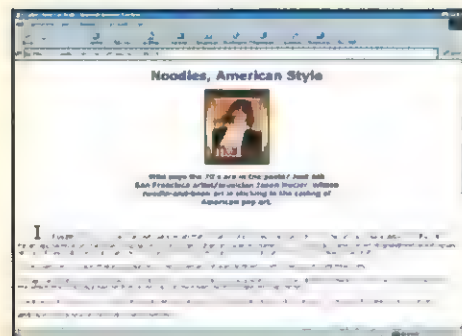
Japda Zorthustul vagyok. Ő itt fegyverhordozóm, Agawacs Pesidonnipfit. Ez a hobbit pedig itt hatalmas fülekkel nem más, mint Goldphilus Serfigennipfit. A fenti linken keresztül elérhető név-generátor véletlenszerű eredményei ezek, melyet

profilja szerint szerepjátékokhoz használatos karakterek mellé alkottak meg kiagyalói. Jelen idő szerint 3024000 nevet képes generálni az oldal, melyet haszonnal nyomkodhatnak mindazok, kik karaktereik megalkotásakor rendszerint azok neve felett hajlamosak a legtöbbet időzni. Kíváncsian várom, mikor érkezik meg az első CRPG, mely alpból tartalmazza ezt a lehetőséget.



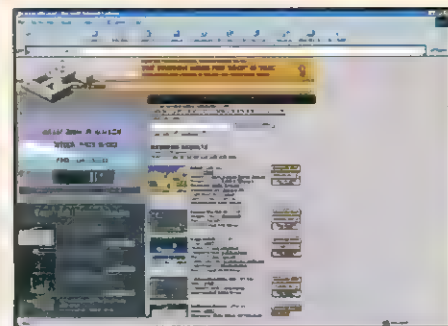
## NOODLES, AMERICAN STYLE

[www.addict.com/issues/2.04/Features/Noodle\\_Art/](http://www.addict.com/issues/2.04/Features/Noodle_Art/)



Jason Mecier, Amerikában őshonos emberlány egy napon arra ébredt: többé nem kedveli a nokedlit. És a babot sem. A mértékelen nokedlifogyasztás elvégre rohamos elhízáshoz, míg a mértékelen babfogyasztás esetenként szó szerint is beláthatatlan eredményekre vezethet. Jason Meciernek mindenestre még rengeteg nokedlije s babja lehetett raktáron, lévén nem mindennapi elhatározásra jutott: hasznosítja a maradékot. Elhatározásának szellemi gyümölcsei a fenti linken keresztül szemlélhetők meg, avagy itt figyelni mutatóban Michal „Beat it beat it, no one wants to be defeated” Jackson is. A kérdés elemi erővel zúdul a gyanútlan szemlélőre: hogyan jön össze a bab és Jacko? Jason Mecier szerint a válasz magától értetődő - csupán megfelelő távolságból kell szemlélőnk

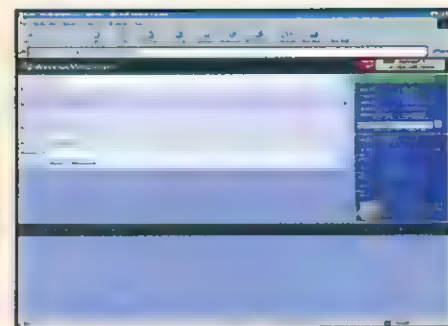
Mr. Jackson, avagy éppenséggel John Travolta portréit, s lőn: a bab hasznosításának egészen újszerű módját is ismerhetjük meg. Ezek a megaarcok bizony babból vannak. Babból kirakni valakinek a fejét nem lehet könnyű, pláne ilyen színvonalon hódolni ezen hobbytevékenységnek. Már csak az nem világos, vajon Jason Mecier honnan is szedi a narancssárga, vörös, hupikék és lila babokat - ennek kiderítése azonban már a site-ra látogató feladata. Van rengeteg tipp is itt. Azoknak, akik maguk is kedvet éreznek a bab-alapú - nos - festészethez?



kebelmelengető kultusza iránt - ennek bizonyága az innen letölthető, temérdek c64 játék s c64 alkalmazás. Akik maguk is részt vállaltak/kaptak a c64 korszakból, máig is emlékezhetnek olyan anyagokra mint a Future Composer, Rocl Monitor, avagy a Geos. Nna, utóbbi egyike volt azon dolgoknak, melyekkel sohasem tudtam mit kezdeni. A c64-es idők tehát nem múltak el, csupán hálóra költöztek. Aki ezt nem hiszi, annak egy számadat ríogatásképpen: a site túl van tízmilliomodik letöltésén. Az pedig 8 nulla, Bélám! Hajrá, emberek!

## RÁDÍÓ

[windowsmedia.com/radiotuner/MyRadio.asp](http://windowsmedia.com/radiotuner/MyRadio.asp)



A hagyományos, bontatlan rádiókészülékeknek megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy rendszerint csak az általuk fogható frekvenciákon közölt adások közvetítésére képesek. A háló már ezen fronton is komoly, előremutató eredményeket produkál: a mellékelt link segédelmével egy, meglehetősen bő kínálatú rendelkező keresőrendszert kapunk, mely rádióállomásokat kínál, méghozzá „onlajn-alapú” használatra. A felhasználót immár nem kötik fogadható s nem fogadható rádióhullámok, csupán zenei ízlésének esetleges korlátai. Az egy más kérdés, mennyire érezheti az ember szükségét annak, hogy netes tartózkodása alatt öröközőkre pörögjön. Nos, biztosan léteznek ilyenek - mi rájuk is gondolunk, mert jó fejek vagyunk. A kereső kínálata egyébiránt elképesztő bőségről tanúskodik: az általunk előnyben részesített zenei miliók bősé deklarálása után valósággal ránk szabadul az Internetes rádiókultúra. Hihetnének, hogy a valós idő jegyében történő, net alapú zenehallgatás alapfeltétele a quadro-chello-ads!, közben nem is: az itt rezidens 56K-s modem két perc nyüglődés után ezekben a pillanatokban is zökkenőmentesen, abszolút élvezhető minőségben nyomtatja a példátlanul szegényes szövegvilággal büntetett Sammy Hagggar klasszikusokat. Mit mondasz, Beavis...? - Change it!”

by GyZ





Technikai okokból kifolyólag, e hónapban az 576 fórum hozzászólásából állítjuk össze a Csevegő tartalmát. S aki azt hiszi, hogy ez vicc – nagyot téved. Lessük meg együtt az 576 fórum topkjait, kiragadván az érdekebb, azonnali megválaszolást sürgető kinyilatkoztatásokat.

## Amnézia jön:

Mielőtt még valaki leanyázna (szerencsére eddig nem történt meg, ebből is látszik hogy az 576-osok kultúr emberek) szeretném mondani hogy attól hogy „én képviselem a másik oldalt” attól én még nem temetem az 576-ot, vagy legalábbis nem szeretném. Nos, trendeket illetően csak annyit hogy én ezt nem a fehér háttérre írtam hanem csak úgy általában hogy az 576 már nem önmagát adja hanem más, már bevált nyugati példára épülő lapot követ. Azt is tudom hogy változni kell mert különben vége, de azt nem szeretem amikor agyba-főbe hangoztatják hogy a mi véleményünk alakítja az újságot, mikor tulajdonképpen a kommunikáció a szerkesztők és közöttünk nincs meg. Én nem azt várom el hogy Ender jobbnál jobb beszólásokat ejtsen el, mert ezeket eddig is nagyon jól megtette (lentebb példa is volt rá) hanem azt hogy mint ahogy dracoo is említette AZ ARRA ÉRDEMES kérdésekre válaszoljon. Például most is kíváncsi vagyok hogy az utóbbi 15 hozzászólásomról mi a véleménye. (Elolvastam őket, de ne magázz, kérlek...) Remélem még ebben az életben meg is tudjuk. Továbbá érdekelne a cikkíró véleménye is a beollózott hozzászólásokról. Magam is olvastam a Dawe írása nyomán felmerült kritikai észrevételeket, ám annak valószínűsége hogy az ő álláspontját is megismerhessük, csekély. Dawe Enderrel együtt távozott a brigádból, sietek leszögezni: ez az ő döntése volt, legjobb tudomásom szerint maga Herr Balogh ajánlotta fel neki a további publikálás lehetőségét.

## Főszerk, Dizályn, Orientizmus

Szia Amnézia! Főszerkesztőnek lenni ugyan egészen jól hangzó titulus, ám e poszt ropant komoly szintű odaadást követel meg, illetve nem kis – mondhatni, nagy – mértékű felelősséggel jár együtt. Most úgy beszélek, mintha már próbáltam volna. Pedig nem, ám egyaránt alkalmas volt SzJVC, Chris Junlor, VargaB, s legutóbb Ender főszerkesztői ténykedését is megfigyelni. Fontos tudnotok, hogy a CoVboy távozása utáni számoktól legnagyobbbrészt VargaB munkáját dicséri a KByte kialakult arculata, mely arculatot a lapkészítőknek idővel sikerült elfogadtatniuk, azt hiszem, mondhatom: megkedveltetnünk az olvasókkal. Az új főszerkesztőnek alapvetően két választása lehet: hogy mindent a régi, s abból próbálja kihozni a kihozható maximumot, avagy a legtöbb területen igyekszik údvözítőnek vélt változtatásokat eszközölni. Ender az utóbbi választás mellett döntött, sőt: a változtatások meglehetősen karakteresek voltak. Mellőzni kezdtük a

headline-okat, jöttek helyettük az úgynevezett lead-ek: jó az, ha az olvasó önkéntelenül is elolvassa a figyelemfelkeltő, hosszabb sorokat – vélhetően Ender. Hónapról-hónapra fókuszba került valamely aktualitás, avagy egy átfogóbb szemet érdemlő téma, mint a cheatok, a Star Wars, avagy a hálón játszható szerepjátékok. S persze változott a dizájn is. Ender főszerkesztői tevékenysége rendhagyónak mondható abból a szempontból, hogy a lap arculatát is finomhangolta – tény s való, hogy ezen változtatások egy része külföldi lapok nyomán/példájára fogant meg, ám a visszajelzések semmiképpen sem voltak negatívnak mondhatóak. Így állítani merem, hogy az 576 KByte Ender alatt is 576 KByte volt – még annak ellenére is, hogy bizonyos olvasókat kezdetben elriasztott a hirtelen irányváltás. Már arculat szintjén.

## Méghogy kommunikáció, mi?!

Amnézia írja, hogy nincs meg a kommunikációs csatorna az olvasók, s a lap készítői között. Tévedés – Itt figyel a Csevegő. Itt bárkinek be lehet szólni. Ott vannak a fórumok. Ott aztán TÉNYLEG nagyon be lehet szólni, Kmm imád moderálni. Az újság célja mi más is lehetne, mint a közönség igényeinek maradéktalan kielégítése? Igényeinek feltérképezésénél így mi más is lehetne fontosabb számára? A helyzet azonban az, emberek, nem viccből mellékelek 1 oldalas Lamba Projektet a Csevegőben – hanem, mert igen ritkán vetemedtek használható, leközlhető levelek megírására. Félreértés ne essék: nem arról van szó, hogy nem írtok. Sokkal inkább arról, hogy mit. Most vagy az van, hogy azért nagyjából jó nektek minden, ahogy van, avagy egészen jó nektek minden úgy, ahogyan éppen van. Tökéletes újságot csinálni márpedig egészen nehéz feladat, sőt allgahanem kijelenthető, hogy az 576 KByte még nem az. Úgyhogy észrevételeket, lehetőség szerint negatív (!) kritikákat várunk tőletek, s csupán könnyed levezetésként tudjuk örömmel fogadni a szellemes iskolai történeteket. A negatív, jelzem: úr-emberhez méltó módon elővezetett kritika nyomán azonban el lehet indulni bizonyos irányokba, jobba, szebbé, tartalmasabbá teendő kedvenc lapokat. A pozitív kritika pedig olyan, ami jól esik az embernek – ám önértékünkénél sokkal szívesebben növelnénk a lap színvonalát. Ehhez azonban írnotok kell, s akkor a Csevegőben sem kap többé szót Patrick Hanfin.

## Cybertom felvetése:

Szerintetek milyen lenne ha hoinaptól 3-uj főszerke lenne az 576 KBytenak? Zolee, CoVboy, Martin. Hárman dolgoznák ki az új design, visszahoznák a régi embereket, Mindhármukhoz lehetne levelet írni és a csevi 6-oldalas lenne.. Hmm nem is lenne rossz..

Nem, ja. Egy héten belül csak egykőjük jönne ki élve a szerkesztőségéből – sutyl-

ban videófelvételeket forgatnék a Végo Összecsapásról, majd a vágatlan anyagot jó pénzért árulnám a fórumon.

Őcsém azért itt vmi nagyon nemstimmel.... Nos lássuk csak....először is.. Igen! a Die hard első hasábjá elég gáz lett... Szal Bruce Willisel a die hard 3. részében játszik Samuel L. Jakson és Jeremy Irons..A második részben Franko Néro van..... Szal ....na mind1 nemis eza legnagyobb baj,hanem a csevegő... Először is még mindig csak 3 oldal,és anak is kb az ötöde igazi csevegő:lp mit keres benne a fél hasábjai fricc pofázás,aminek semmi értelme(legalábbis nem mindenki beszéli ezt a rasszista nyelvet),meg mieza több,mint 1 oldalas lambda project????????? Kezdem azt hinni a hónap dumáját is a csevegőbe írtatok.... A csevegő bekezdése volt az egyetlen poénbomba,de félek ez se emailen érkezett egy olvasótól... Na mind1 ,legalább van benne egy kis Star wars nosztalia

Hátja, a Die Hard égés volt. Sőt, még most is az – ezúton esdeklem hát minden Die Hard fanatikus bocsánatáért. A fricc pofázást humornak szántam, csak elfelejtettem odaírni. S hogy hogy kerülhetett be a több, mint egy oldalas Lamba Projekt, arra fentebb már választ kaphattál. Ami pedig Patrick Hanfin Legnagyobb Élményét illeti, azt VargaB zseniális nővérének köszönhetitek.

## Ist1987 jön:

Vége én is megkaptam az áprilisi 576-otl :)))))) Heroes IV Ismertető első oldal bal alsó sarokban, hol az a balta? I Én rosszra gondoltam, de nem véletlen. Az nagyon hülyén néz ki. Nekem hiányzik a Hónap Dumája + a Szösszenet + a Hardware! :-{

No, akkor ezúttal nem sok mindenben kell hiányt szenvedned, Péter! Hónap Dumája – Inkluded! Szösszenet – Inkluded! A hardware-rei kapcsolatban nem tudok nyilatkozni, ám van egy remek tippem: mostanság valami elvetemült lélek hosszabb-rövidebb terjedelmű írásokat publikál az 576 KByte virtuális oldalain, s teszi azt abszolút szabados, kötetlen témakörök jegyében. Érdekességekre, hardware újdonságokra kíváncsi látogatónak érdemes lehet rá-rá néznie a rovatra.

Incubation levele, mely furcsa mód az én virtuális postaládámat örvendeztette meg – annak ellenére is, hogy egy gyz ímélcímét rendszerint jótékony homály a misztikum övezi’.

## Helló GyZ!

Az újság nem rossz de már idejét sem tudni, mikor volt benne valami más is játékon kívül. Miért tűnt el a hardware? Hiányolom a kult



...és az 576ot és... még nekem ez a... Elnéztem, hogy...  
...és... mennyi memóriát kell neki alapba, amennyi kétszer több a gépemnél...  
...Mint lefejt a mutatókat, és meg 2 év múlva megint...  
...számitod vegyék Ps2-t?

## CSEVEGŐ

játékokat is. A kult nosztalgiád különben kicsit durva volt szerintem. (ehe..ehhheh...) Jó ötlet ez a dvd kiadvány a lapban, de éppen erről beszélek, hogy jó volna az 576os cikk-íróktól is olvasni ilyeneket, nemcsak hogy mi a véleményük erről-meg arról a játékról. Lehet furcsa amit mondok, de már sok játék annyira egyforma hogy a cikket írók tök ugyanúgy írják meg az egész cikket. Szvsz lehetnétek változatosabbak, még egy toplista sincs. Lécci rakj be a csevegő, fogadtunk a barátnőmmel hogy beraksz el!

**Atyaég, miféle alkat vagy te, hogy a fixanyu-val fogadsz? Rajtam ne múljon, nyertél egy általad választott pozitúrát. Érdekes módon olyan problémakört feszegetsz, mely ennél aktuálisabb nem is lehetne. Ezen szám révén, valamint általában sem titok, hogy az 576 KByte eddigi történelmének legnagyobb reformjait éli át ezekben az időkben. Kíváncsiak is vagyunk, hogy mit szólnak hozzá – jövő hónapban kiderül. A fórum „en-ettől-és-attól-hallottam-márpedig-ők-kenik-vágják-az-egész-történetet” kategóriás hozzászólásai rendszerint fokozott érdeklődésre tartanak számot mind a szemlélődők, mind az aktív hozzászólók részéről. Első körben Ender leköszönő hozzászólása, majd az ahhoz kapcsolódó, a háttérben diabolikus praktikákat sejtő reakció következik.**



Hi!

Nos, mint kiderült, már nem én vagyok az 576 főszerkesztője.

Az eltávolításomat sajna szakmailag nem tudom megérteni, mivel szerintem egy lapot nem lehet egy hónap alatt átszervezni, illetve az új image kialakulása nem történhet meg három hónap alatt, legalábbis úgy nem, hogy az egész cikkírói gárda átérezze ezt az új feelinget, és nem felülről rájuk erőltetett legyen a dolog.

Úgy érzem, hogy irányításom alatt megfigyelhető volt a számról számra történő fejlődés, érdemes megnézegetni ez év januárjától az 576-okat.

Fontos érv volt ellenem, hogy nem hozom ki a maximumot a közvetlen munkatársaimból. Nos, én úgy érzem, elég sokat kihoztam belőlük, de ha valakinek hiányzik a motivációja, azt sajnos nem tudom pótolni.

A fentiek tisztán szakmai problémákra vezethetők vissza, itt szeretném megjegyezni, hogy elválásunk Balogh Zsolttól nagyon korrektnek mondható, úgy érzem mindketten úriemberként viselkedtünk, és maximálisan jó viszonyban vagyunk jelenleg is. A többiekről nem nyilatkozom.

Itt szeretnék elbúcsúzni minden olvasótól, azoktól, akik tetszésüket nyilvánították, és azoktól, akik kritikájukkal segítettek előbbre a lapot. Én nagyon jól éreztem magam ebben a munkakörben, szerintem király újság vált volna az 576-ból a főszerkesztőségem alatt.

### LeoGec jön:

Idézet Endertől: „A többiekről nem nyilatkozom.” Liquid azt mondja nekem, hogy nincsenek bebetonozott emberek az 576-nál?

Elég megnézni, hogy CoVboy óta kik azok (2 fő), akik a háttérben keverik a lapot az újságnál...

Ne legyen igazam, de van egy olyan (v)ézéssem, hogy ők azok a „jó” tanácsadók, akik a háttérből zutyulják a masszát, a tulaj pedig szépen behabzsolja azt!

Biztos forrásból tudom, hogy Ender pl. nem engedte VargaBot, hogy cikkeket írjon, VargaB viszonzásul pedig ahol csak tudta, megszívatva Endert. Agyrém, hogy az újság főszerkesztő nélkül is működhet hosszú távon, érthetetlen hogy egy ekkora múlt lap tulajdonosával ezt is meg lehetett kajálatni!!!

Ürgevicsek! A baj sokkal nagyobb annál, mint hogy vállrándítva tudomásul vegyük, nincs kaptány a fedélzeten, majd csak lesz valahogy...

Az Ender féle idézet véleményem szerint sokkal inkább felfogható diplomáciának, semmint bebetonozásnak. Már, ha bebetonozás alatt a kérdésekre adandó válaszok elől, feltétlen elzárkózást értjük. Amiért LeoGec reakciójának érdemes lehet itt is teret adni, az a „Biztos forrásból tudom, hogy Ender pl. nem engedte VargaBot, hogy cikkeket írjon, VargaB viszonzásul pedig ahol csak tudta, megszívatva Endert.” – féle nyomvonal. Hát ez jó – nem tudom, ki a te biztos forrásod, csak nem Münchhausen Báró?! Vele vigyázni kell, nekem a múltkor szanált hot-dog sütöket kínált, csúscategória mélynyomókként. Régi poén, koherens érvek – a biztos forrásod bizony nem mond igazat. Mondom én – persze mi a garancia arra, hogy én igazat mondok? Garanciát a szavamon túl erre nem adhatok, ám állítom: maga VargaB pedzegette nekem Jópár (!) hónappal ezelőtt, hogy az újság „összerakása” mellett egyre kevesebb s kevesebb idő jut neki cikkíráshoz, míg ezek lekarcolása után, Jószerivel semmi szabadideje nem marad már. Mindebből, jelzem, nem azt a következtetést kéne levonnotok, hogy az KByte-nál fekete bőrszerkős rabszolgahajcsárok pózolnak minden egyes sarokban, kezükben egészen rémisztő, szegecses paskolókkal. (Bár Münchhausen Báró látni vélte Martint hasonló szerkóban Újpest környékén....) Sokkal inkább arról van szó, hogy VargaB munkaköre komoly odaadást, állandó jelenlétet követel meg – így ő maga hozta meg a döntést, hogy állandó jelleggel, mondom: állandó jelleggel már nem ír a KByte-ba. Mert most például, láss csodát: ő ír a GTA3-ról. Egy a lényeg, emberek: kívülről talán merő mlsztikum, ármány s cselszövés egy lap életének belső szerkezete, ám belülről az egész meglehetősen – nos – emberi. Hogy mennyire, azt terveim szerint be is mutatom majd. Jó lesz? Jó lesz?

ViSZLÁ!

üdv mindenkinek:  
Fülöp Viktor

GyZ







## HÓNAPDUMÁJA



Kicsit olyan ez, mint annak idején a „Szólj Ödönnek!”, bár talán Ödön sokkal tágasabb halmaz, mint anyám. Férfiasan bevalom, egyetlen Ödönt sem ismerek, bár ez a jelen helyzetben kicsit sem számít, hiszen rég letűntek már azok a korok, amikor öt kellett keresni, hogy szóljunk neki. Most anyámon a sor. Mert hogy itt a nyár, csiripelnek a hippik, tombol a jéghideg kóla és ismét mindenki belevizel a Balatonba – tehát mi is következik ebből?

Na jó, segíték még egy kicsit. Tíz éve minden augusztus elején dübörgő zene, tomboló és izzadó embertömeg, tараjos punkok (akiknek utolsó egyedei már csak ezen felemelő alkalmakkor bújnak elő a fényre, s szaporodnak félenken a bokrok között) és eldobált papírpoharak jellemzik. Na ugye, hogy a Szigetről van szó. Mert nem árt előre tudni a dolgokról, s ha már a média mellét csapkodva zengi az ódákat az idej egyhetes extázisról, akkor már nehogy mi maradjunk le a rákkendről

tehén meg csak üvölt, hogy neki mennyire nagyon jó, mert ott zúzza a fa tetején – na és kábé itt meg is áll a történet. Mindezt a Nemzeti Kulturális Örökség támogatásával. No Comment!

De térjünk csak vissza a Szigetre, mert első felháborodásom ellenére az egy hét együttlét persze még ma is presztizskérdés, már ami a magamfajta gazfickókat illeti. És hát miért is ne illezné? Mert – szerencsére – még abba a generációba sikerült beleszületnem, amely még egyetemesen Diákszigetként élte meg a nyári fesztivál elsőprő hangulatát (azóta is külön szentélye van Müller Petinek a szobám egyik kis sarkában), s kamaszkora legszebb nyarát nem egy vibráló diszkóban töltötte valami berlini ipari cséphadaró DJ kábítószergyánús dübörgését hallgatva. 1993-ban először látogathattunk el a Hajógyári szigetre, akkor még csak kb. 40 ezer ember volt kíváncsi erre a Woodstock életérzésre,

népszerűség és a nagy üzlet (ami általában karöltve jár, s nyomában pusztulás, az emberi öntudat, a szabad gondolkodás fulladó halálsikolya kíséri lépteit) lényegesen elbarmolta volna a Sziget hangulatát. Talán kicsit már túl sokan akarnak túl sokat, tavaly például az a 360 ezer ember már kissé nehézkesen lélegzett egymás szagától, miközben a hisztérikusan betelefonáló öregasszonyok miatt szinte minden koncertet fullasztó sátorokba gyömoészöltek – egyszerűen ugrott a szabad ég alatti hangulat. Amikor tavaly még Torgyán József bácsi is peckesen végiglépkedett a részeges horda másnaposan fetrengő tömegén, már kezdtem cinikusan szemlélni a dolgot, mintha kezdene túlfutni a Sziget önmagán. Mert ahova egy politikus beteszi a lábát, ott már nem lehet szabadságról és paradicsomi állapotokról beszélni. „Hülyeség!”- mondta erre a haverom – „Elvégre a Demszky nélkül ez el sem indulhatott volna”. És kénytelen voltam igazat adni neki.

# ..Hozd el anyádat is!..



# WIP

előszeléről. Picit ugyan csalódtam, amikor először megláttam a reklámfilmlet egyik hazai zenecsatornánk intimbetétes és soványjoghurtos spotokkal tűzdelt hirdetési blokkjában, mert megint jött a tehén. Igen, igen – az a nyomorék Kis Tehén. Azért a Sziget nem arról volt híres, hogy pocsék reklámokat csináljon magáról, hiszen eddig évről évre sikerült valami eszement baromsággal megörvendeztetnie a nagyérdeműt, de valahogy idén ez nem jött be. Vagy legalábbis szerintem nem. Barátaim ugyanis kis híján meglincseltek, amikor ezen témát feszegetve kifejeztem enyhén szkeptikus álláspontomat a Kis Tehén élethez való jogát illetően, mert szerintük – idézem -: „az a tehén nagyon állat!”. Hát erről ennyit.

Azért ha valaki nem vágná elsőre, arról a rajzfilmes tehénről van szó, aki rikácsolva himbálózik a faágon, miközben a csaszutuskát is megszégyenítő harmonikaszerű kellemes dallamai emelik a produkciót emészthetetlen magasságokba. A

ahol azért a szabad szerelmen, a kannás boron és a kökemény rockzenén kívül a kultúra is kijutott, többek közt színházak és filmvetítések jóvoltából. Sokak szerint nehéz elhinni, hogy a félmeztelen, nehezen beszámítható, Puma cipős punkok és rockerek képesek befogadni a művészetet, de higgyétek el, ez már akkor is így volt. Mindenki kiszakadt Budapestről, s egy héttig azzá vált, amit nem szégyellt. Láttam én már olyat is az évek során, hogy a balta arcú bróker leparkolt a HÉV-megálló mellett, kirámolta a sátrat és a cuccokat az A4-es csomagtartójából, majd a hídon lépkedve bontotta első sörét, miközben a díszes nyakkendőt a Dunába hajította. Na hát erről van itt szó, kérem szépen! Az évek során persze bővült a kínálat, s nőtt a kereslet is – hogy ilyen szép marketinges szakzsargonon éljek. Így lett hát a Pepsi Sziget, ami az amerikai tömegkultúra első vehemensebb névjegye volt az anarchista kavalkádban, de hát, ahol a pénz, ott a hatalom is. És igazából nem lehet azt mondani, hogy a tömeges

Persze ez ma már semmit sem számít. Hiszen új idők jönnek. A tizedik fesztivál, olyan nevekkkel, mint a Cure, Pulp, Muse, Die Toten Hosen, HIM, Nightwish, Stereo Mc's, Herbalizer, vagy a Kosheen. Elég komoly felhozatal, bár én még mindig azokat az idöket sírom vissza, amikor Zak Teli torkán dagadó erekekkel üvöltötte a képembe, hogy: „You're the real Nigger!”. Egyvalami azonban biztos. Kimegyek a Szigetre, jól fogom érezni magam (remélem nem egyedül), s ha meglátom valamelyik fán azt a nyivákoló tehenet, lerúgom a veséjét. Aztán majd futok a kidobók elől, egyenesen abba a sátorba, ahol Uhrin Benedek éppen Szécsi Pál negyvenedik reinkarnációjaként tárogja a Kispatak fel-emelő sorait, miközben a feltörekvő generáció enyhén ittas állapotban teli pofával röhög és izzad. Jó buli lesz.

Lehet, hogy szólok anyámnak is.



# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



**ÚJ ÜZLETÜNK  
NYÍLT!**

AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ  
**ÁRKÁD**  
ÜZLETKÖZPONTBAN  
ALULJÁRÓ SZINT  
TELEFON: 434-8076



West End City  
Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



Mammut 2 Bev.  
Központ  
Széna tér  
3. emelet  
Tel.: 345-80-76



Nagyker  
Budapest 1042  
Árpád út 112  
Tel.: 369-26-86



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

# WWW.576.HU



SZINKRONIZÁLVA MEGJELENIK: JÚNIUS 17-ÉN!

# ETHERLORDS

AZ ETHERLORDS A  
NÉGY MÁGIKUS FAJ  
KATAKLIZMA-SZERŰ  
ÖSSZECSAPÁSA AZ  
IDŐ TEMPLOMÁÉRT  
VÍVOTT ELKESEREDETT  
HARCBA.

IZGALMAS, ÚJSZERŰ  
JÁTÉKSTÍLUS, MELY  
ÖTLETESEN VEGYÍTI  
A KÖRÖKRE OSZTOTT  
STRATÉGIA ÉS A  
GYŰJTÖGETŐS KÁRTYA-  
JÁTÉKOK JELLEMZŐIT.



**JoWood**  
Productions

[www.jowood.com](http://www.jowood.com)

**DYNAMIC**  
SYSTEMS  
THE MULTIMEDIA COMPANY

[www.dynamic-systems.hu](http://www.dynamic-systems.hu)